

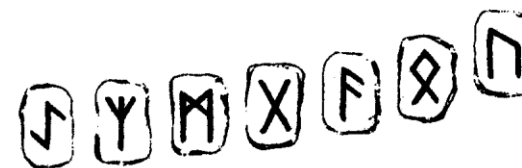
Donald Tyson

la magia de las Runas



Donald Tyson

la magia de las Runas



Título original: RUNE MAGIC
Traducido del inglés por Celestial Connection, Inc.
Diseño de portada: Editorial Sirio, S.A.

© de la edición original
1988 Donald Tyson
Publicado por Llewellyn Publications
St. Paul, MN
55164 USA

© de la presente edición		
EDITORIAL SIRIO, S.A.	Nirvana Libros S.A. de C.V.	Ed. Sirio Argentina
C/ Panaderos, 9	Av. Centenario, 607	C/ Castillo, 540
29005-Málaga	Col. Lomas de Tarango	1414-Buenos Aires
España	01620-Del Alvaro Obregón	(Argentina)
	México D.F.	

www.editorialsirio.com
E-Mail: sirio@editorialsirio.com

I.S.B.N.: 84-7808-413-4
Depósito Legal: B-5.772-2003

Impreso en los talleres gráficos de Romanya/Valls
Verdaguer 1, 08786-Capellades (Barcelona)

Printed in Spain

editorial **S**irio, s.a.

Los Dioses y las Diosas de las Runas

Los teutones –nombre genérico aplicado a los pueblos que vivían en los bosques del norte de Europa, y que incluye a germanos, godos y anglosajones– eran una raza dura e inflexible, cuyo mayor placer consistía en pelear. Antes de la llegada del Cristianismo, compartían una misma cultura y una misma lengua. Tenían una concepción familiar del mundo y de los dioses. Consideraban que el mundo era un áspero campo de pruebas y que los dioses eran una especie de hombres superiores, dignos de admiración, ya que sabían muy bien cómo imponer su voluntad ante la crueldad de las fuerzas elementales.

En el comienzo, cuentan las leyendas teutonas, sólo existía la nada. No había océano que ocupara su gran imperio, ni árbol que erigiera sus ramas hacia el cielo o hundiera sus raíces en la tierra. En el norte, más allá del abismo, se formó Niflheim, que era una región de nubes y de sombras. Al sur se formó la tierra del fuego, llamada Muspellsheim. Había doce ríos de agua glacial que viajaban desde Niflheim hasta encontrarse con los correspondientes de Muspellsheim, pero éstos llevaban veneno amargo y muy pronto se solidificaron. Cuando las heladas aguas del norte tocaron los rígidos cuerpos serpentinicos, el abismo se llenó de gélida escarcha.

El aire cálido que soplabla desde el sur empezó a derretir el hielo y de las amorfas aguas emergió Ymir, un gigante de hielo, el primero de todos los seres vivos, descrito así en una traducción del *Edda* en prosa:

...y cuando el aliento del calor llegó hasta la escarcha, y ésta se derritió goteando, la vida se desató a partir de las seminales gotas, gracias a la fuerza que el calor enviaba y se convirtió en una forma humana.

Del hielo surgió también Audumla, una vaca enorme, y Ymir colmaría su sed en uno de los cuatro manantiales de leche que fluían de esta criatura. Cada uno de estos seres primarios tuvieron hijos de una forma asexual. Ymir tuvo a sus hijos a partir de su propio sudor, y Audumla lamiendo el hielo. El matrimonio de Bestla, hija de Ymir, con Bor, nieto de Audumla, dio por resultado a los tres dioses Odín, Vili y Vá, quienes muy pronto se volvieron en contra de la raza de los gigantes, terminando con todos excepto con dos, que escaparon para perpetuar la raza.

Los tres dioses extrajeron el cuerpo inerte de Ymir de las aguas del caos, que resultaron por el desbordamiento ocasionado por el deshielo. Asimismo, crearon la tierra, que ellos llamaron Midgard, la Morada Principal. A partir de los huesos de Ymir se crearon las montañas, y su sangre llenó los océanos. El cuerpo se convirtió en tierra y los cabellos en árboles. Con el cráneo, los dioses formaron la bóveda del cielo, que llenaron de brillantes chispas de los fuegos de Muspellsheim. Estas chispas son las estrellas y los planetas.

Luego, brotó del suelo el gran fresno Yggdrasill, sus poderosas ramas separaron los cielos de la tierra y su tronco era el eje del universo. De hecho, en algunas leyendas Yggdrasill es el propio mundo. Nadie podría narrar su grandeza. Sus raíces se sumergen en las profundidades, más allá de las raíces de las montañas y sus perennes hojas se apoderan de las estrellas fugaces que van pasando.

Las raíces son tres. La primera llega hasta Niflheim, que es la tierra de las sombras o infierno, y llega a la fuente Hvergelmir de donde brotan los doce ríos de la región del norte. La segunda raíz entra en la tierra de los gigantes helados y bebe de la fuente de Mimir, fuente de toda sabiduría. La tercera se extiende por los cielos, donde fluye la fuente de Urd, el más sabio de los gnomos, que son extrañas criaturas que juzgan el destino de todos los seres.

Son varias las fuerzas que atacan al sagrado fresno. Cuatro ciervos mordisquean los nuevos brotes antes de que reverdezcan. El corcel de Odín, Sleipnir pace en su follaje. La cabra Heidrun se come las hojas. Y, lo peor de todo es la serpiente Nidhogg, un enorme monstruo que roe incesantemente sus raíces. Únicamente el amor de los gnomos lo mantiene en buen estado. Día a día cogen agua de la fuente de Urd y la

vierten en Yggdrasill para que de esa manera se mantenga floreciente.

A partir de los gusanos del cuerpo putrefacto de Ymir, los dioses crearon la raza de los enanos, que fueron destinados a morar en las profundidades de la tierra para toda la eternidad. Dado que todos ellos fueron creados, no pueden procrear. En el momento en que un enano muere, las princesas enanas especializadas en eso, modelan un enano nuevo con tierra y piedras.

Tanto el hombre como la mujer fueron creados a partir de los troncos de dos árboles muertos y Odín les dio la vida. El dios Hoenir les dotó de alma y capacidad de juicio. Lodur les dio calor y belleza. Al hombre se le llamó Ask (de Ash, ceniza) y a la mujer Embla (parra o enredadera), y a partir de ellos se dio la descendencia de la raza humana.

A medida que se fue desarrollando, la mitología de los pueblos teutónicos fue tomando una forma más exacta. La concepción del mundo era la de un disco plano circundado por un océano único. En este océano vivía la serpiente de Midgard, cuyos anillos rodeaban a la tierra. Sobre Midgard estaba Asgard, la morada de los Aesir o dioses, unida al reino de los hombres mediante Bifrost, el Arco Iris. Por debajo de Midgard se encontraba la región de los muertos, Niflheim (el mundo de la niebla). Es el mismo lugar que la mitología anterior decía que se localizaba al norte, pero ahora adaptado para servir a una visión más compleja de un universo en evolución.

Es muy difícil no confundirse cuando se habla de mitología, ya que lo que durante una época se ha considerado cierto, quizá no permanezca igual en un desarrollo posterior de la conciencia transitoria de una raza. Esto se observa muy claramente en las descripciones de los dioses, que cambian totalmente durante el curso de su existencia.

Odín, o Woden como era conocido por los germanos, inició su existencia como deidad menor de las tormentas nocturnas, que corría impetuosamente por el cielo acompañado de una tropa de misteriosos jinetes, los fantasmas de los guerreros muertos. *Wode* significa furia, la liberación de las fuerzas ciegas de la naturaleza. Se creía que durante las noches de tormenta, el trueno de los cascos de su montura se escuchaba retumbar por encima de las nubes.

Posteriormente, a partir de que el dios comenzó a formarse en la mentalidad de sus pueblos, se le consideró como el señor de las fuerzas brutales; sin considerársele, en sí mismo, una fuerza bruta. Estas fuerzas salvajes eran gobernadas por él con la habilidad de la magia, y con esto, lograba ver la profundidad de todas las cosas secretas. No era un guerrero pero manejaba el resultado de las batallas para sus propios fines, empleando su *herfjoturr* o ejército de grilletes; un hechizo que producía un miedo paralizante en las filas de los enemigos. Por tal motivo, los guerreros le rendían culto. También era muy hábil en la medicina y curaba tanto a los enfermos como a los heridos.

Podía recorrer la tierra con la apariencia de un polvoriento caminante, con un sombrero de ala ancha, o una capucha calada para esconder la cuenca vacía de su ojo. Sacrificó su ojo para obtener a cambio sabiduría de la fuente de Mimir, y por eso era conocido como el dios del Único Ojo y llevaba una gran capa que caía de sus hombros. Dos lobos, uno a cada lado, eran sus guardianes y sus emisarios. Dos cuervos volaban delante de él y volvían para susurrarle secretos al oído. Uno de estos cuervos se llamaba Pensamiento y el otro Memoria. Los anglosajones conocían a este dios como Grim, «el Encapuchado».



Odín, por Fogelberg. Esbozo en acuarela y tinta.

El arco de su trono forma los cielos estrellados de su soberanía. Las runas están grabadas sobre la hoja de su espada. Tiene la lanza Gungnir en su mano derecha. A ambos lados posan sus cuervos para susurrarle las nuevas de países lejanos.

Reproducido con permiso del Museo Nacional Sueco.

Posteriormente en su evolución, Odín fue considerado como un juez sabio que dirigía los asuntos de los dioses y de los hombres. Toda persona que le oía quedaba convencida por su elocuencia. Era un personaje muy hábil para la poesía y, que además, tenía un rostro muy bello. Portaba un reluciente peto y un casco dorado, y llevaba una lanza forjada por los enanos llamada Gungnir, que siempre acertaba en el blanco. El palacio del dios se llamaba Valhalla. Aquí Odín capitaneaba a los héroes que habían muerto durante las batallas libradas en la tierra.

A pesar de que Odín siempre tuvo un carácter justo, jamás perdió del todo sus raíces. Así como puede ser caprichoso en el momento de conceder su favor, puede igualmente abandonar salvajemente a un guerrero que con anterioridad había protegido. Se deja llevar por ataques irracionales de ira y es presa de los pecados de la carne, ya que ninguna diosa, gigante, ni mujer mortal se libra de sus requerimientos amorosos.

Durante un ritual de autosacrificio, Odín fue quien descubrió las runas. Primero se rajó el cuerpo con la punta de su lanza y después se ató a Yggdrasill. Durante nueve días se negó a comer y a beber. Finalmente fue capaz de adentrarse en las mismísimas entrañas del ser, donde vislumbró los caracteres rúnicos. Con un grito llegó hasta abajo y se apoderó de ellos. El esfuerzo fue tan grande que la deidad se desmayó, pero atrapó las runas y ellas son su legado para el presente.

Debido a su gran erudición y a sus poderes mágicos, Odín fue asociado con Mercurio por los romanos. Se le asignó el día de la semana *Mercurii dies*, que en el norte correspondía a Wednesday. Sin embargo, Odín es un ser complejo. Sería legítimo asociarlo con Marte, ya que él es el dios de Wode y señor de la batalla. De igual manera, se le podría

asociar con Júpiter, pues tanto Júpiter como Odín son jueces y patriarcas. Este último papel, padre del universo, es con el que Odín está más íntimamente relacionado en la última etapa de su culto.

Thor era una deidad más significativa que Odín en muchas partes del mundo pagano. Puede haber sido que los belicosos e independientes teutones apreciaran el supremo valor del dios en la batalla y por ello desearan pasar por alto sus deficiencias, aunque es posible que el primitivo Thor tuviera cualidades más nobles que el fanfarrón que nos ha llegado hasta el presente a través de los cuentos y las leyendas nórdicas.

El primitivo Thor, denominado Donar, era un temible dios de la tormenta. Cuando retumbaba el trueno, se contaba que eran las grandes ruedas del carro de Donar. Cuando la chispa alcanzaba la tierra, era un feroz martillo que el dios arrojaba sobre la tierra. En su elemental crudeza, Donar presenta mucha similitud con el primitivo Woden. No se conoce nada acerca del aspecto de Donar, ya que la poesía germana parece que nunca lo describió.

Donar se convierte en Thor en las tierras escandinavas y toma un aspecto brutal. Es rudo en sus maneras y formas, teniendo el cabello oscuro, desgreñado, de complexión robusta y con ojos chispeantes y ansiosos de batalla. Su arma es el martillo Mjólnir el Destructor, que quizá al principio era concebido como un meteorito caído del cielo, pero que más tarde se decía que era obra de los enanos. En las leyendas primitivas estaba hecho de piedra; después de hierro. Su arma nos sugiere la personalidad del dios: una lanza o una espada hieren, un hacha corta, pero un martillo tan sólo machaca.

Thor se asociaba con Júpiter por su destreza en arrojar rayos, y *Jovis dies* se asimiló a Thursday, Jueves. De hecho, el dios que tiene mayor parecido con Thor, en cuanto a los días

de la semana, es Marte. Ambos son dioses de la batalla y les es imposible reprimir su furia cuando la lucha se inicia. Los dos sienten placer asesinando y combatiendo.

Zeus le dice a Ares (el Marte griego) en la *Ilíada*: «de todos los dioses que pueblan el Olimpo tú me eres el más odioso; pues sólo te complace la lucha, la guerra y la batalla». Odín fácilmente podía habérselo dicho a Thor.

En algunas ocasiones, Odín demuestra su desprecio por las brutales formas de Thor, así como por su torpe ingenio. En cierta ocasión y debido a un capricho, Odín se hizo pasar por un barquero y rehusó permitir a Thor que cruzara una enseada. «Burdo», le dijo Odín, «eres un pobre vagabundo, un pedigüeño descalzo, un bandido y un ladrón de caballos. Mi barca no es para la gente como tú».

Tiw o Tyr es el tercero de la gran tríada de deidades guerreras masculinas. Su culto fue pronto opacado por el de Odín y el de Thor. Por tal motivo, poco es lo que se sabe acerca de su comienzo o de su aspecto. Originalmente era una deidad judicial y de asuntos legales. Su lanza servía como emblema de autoridad judicial y presidía la *Cosa*, la asamblea tribal donde se aplicaban las leyes. Se decía que era valeroso e ingenioso. Tiw era quien frecuentemente decidía el resultado de las batallas mortales y, por esta razón, los guerreros invocaban su nombre.

Hasta nuestros días ha llegado un relato que nos permite hacernos una idea de su carácter. Los dioses decidieron encadenar al lobo gigante Fenrir y para ello ordenaron a los enanos que forjaran una cadena que no pudiera romper criatura humana. Posteriormente, engañaron a Fenrir para que se pusiera la cadena como prueba de fuerza. Al sospechar que era una trampa, el lobo estuvo de acuerdo siempre y cuando uno de los dioses pusiera la mano en sus mandíbulas. Debido



Freyka Buscando a su Esposo, por Blommer. Oleo sobre lienzo.

Freyja está casada con un dios llamado Od, que marcha en largos viajes. Derrama por él lágrimas de oro encarnado, lo busca en un carro tirado por dos gatos, y utiliza muchos nombres falsos. Se le llama Mardoll, Horn, Gefn, (la que se da) y Syr (Cerde). Se dice de ella que es fácilmente invocable, que le gusta la poesía y que concederá ayuda en aventuras amorosas a todo aquél que se la pida. Véase el cetro rúnico que lleva en la mano, en el cual el artista ha firmado su nombre.

Reproducido con permiso del Museo Nacional de Suecia.

a que los dioses sabían que Fenrir se enfurecería cuando descubriera que había sido engañado, ninguno se ofrecía voluntario hasta que Tiw se adelantó y puso con calma la mano derecha en la boca del lobo. Cuando Fenrir descubrió que no podía romper la cadena y vio que los dioses se mofaban de él le arrancó de un bocado la mano a Tiw por la muñeca, después de lo cual el dios pasó a ser conocido como «El de la Única Mano».

Los elementos más significativos de la historia de Tiw son su valor, su sentido de la responsabilidad y el que aceptara las condiciones puestas por el lobo.

Tiw fue un instrumento eficaz para el cumplimiento del contrato legal entre Fenrir y los dioses, algo de extrema importancia para la continua estabilidad del universo.

Tiw fue asociado con el dios planetario Marte. *Martis dies* se convirtió en Tuesday, Martes. Esta relación es sólo aceptable si se considera a Tiw como un dios menor de la guerra. Previo a su degeneración, Tiw estaba mucho más cercano al dios de la sabiduría: Mercurio. Ambos son depositarios de nobleza y prudencia. Ambos son instrumentos de un orden mayor.

Frey era miembro de la raza de los dioses conocida como Vanir, que en un tiempo fue rival de los Aesir a la cual pertenecían Odín, Thor y Tiw, y que posteriormente se convirtieron en sus aliados. En sus orígenes debió haber sido un dios de la fertilidad, pero en la poesía nórdica se le ha humanizado y trivializado. Posee una espada mágica que corta el aire por impulso propio y un barco que viaja directamente hacia su destino en el momento que se iza la vela. Poco se sabe sobre su aspecto, pero a decir de todos, es noble y valiente.

Frey significa señor y su correspondiente femenino es Freyja: señora. En esencia, ambos son tanto el aspecto masculino

como el femenino del poder generador de la tierra, quizá los continuadores del primitivo par divino Nerthus-Njord.

En la mitología teutónica, las diosas no son tan numerosas como los dioses. La que se menciona con más frecuencia es la esposa de Odín, Frija, que significa la bien amada. Ella comparte con su esposo parte de su sabiduría pero no siempre está de acuerdo con él. Y es capaz de casi todo con tal de lograr lo que desea. Si le toma cariño a un guerrero que Odín ha destinado a morir en la batalla, el resultado nunca es seguro.

Frija era inicialmente la diosa de la fertilidad y el matrimonio. Su nombre era invocado para que los niños vinieran. Como la mayoría de los dioses de la fertilidad, Frija es promiscua. Los romanos la identificaban con Venus y *Venerius dies* se asimiló a Friday, Viernes.

Frija en algunos mitos es confundida con Freyja, debido a la similitud de sus nombres. Mientras que Frija es un Aesir, Freyja es un Vamir y líder de las valquirias. No obstante, la característica que Frija y Freyja comparten es una misma raíz en cuanto a la feminización de una deidad de la tierra. Actúan por motivos similares y están estrechamente relacionadas con Frey en todos los asuntos, independientemente del sexo de cada uno. Una historia narrada acerca de Freyja podría irle perfectamente a Frija también.

En una ocasión en que Freyja visitó el taller de los enanos vio, sobre una mesa, una gargantilla de belleza incomparable y muy hábilmente labrada. La diosa, que adoraba los ornamentos por encima de todas las cosas, estaba dispuesta a ofrecer lo que fuera por poseer la gargantilla. Los enanos acordaron dársela sólo a condición de pasara una noche con cada uno de ellos. Freyja consintió inmediatamente. Cuando Odín se enteró del pacto, hizo que Loki le quitara a Freyja la gargantilla del cuello mientras dormía, y sólo se la devolvió

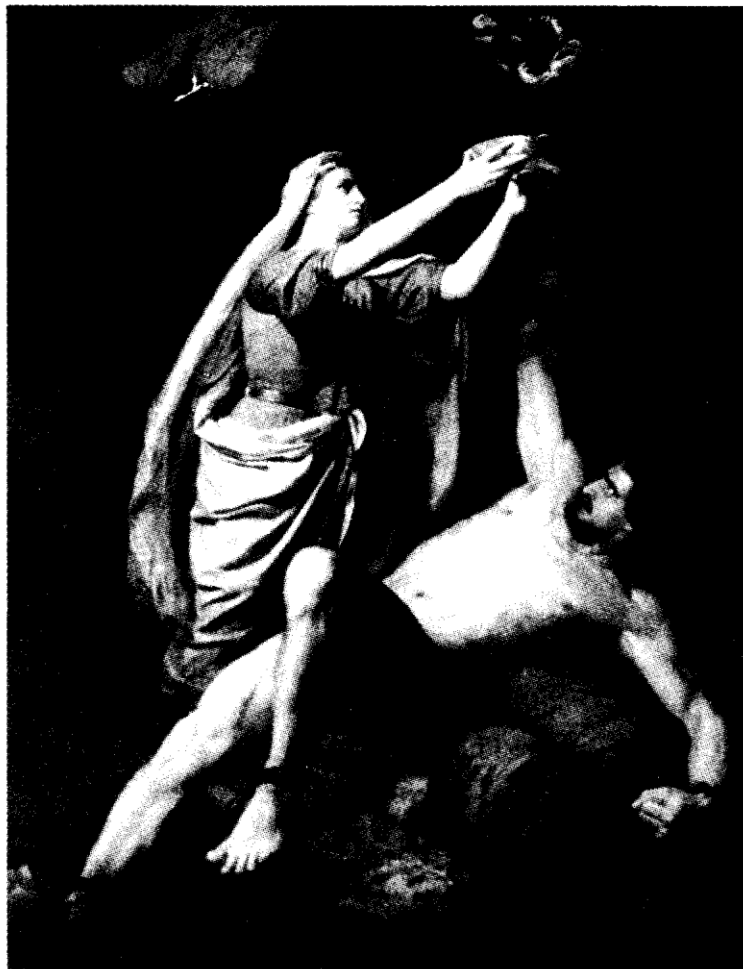
después de hacerle consentir en provocar una guerra entre dos reyes mortales.

Una diosa mucho más solemne y digna era Nerthus, personificación de la Madre Tierra; también llamada Hertha o Eartha. Cuando era llevada en procesión por su isla sagrada en un carro velado, todas las espadas permanecían envainadas.

Las peleas eran castigadas con la pena de muerte. Después que la invisible diosa era devuelta al santuario por los sacerdotes, el carro se limpiaba de toda impureza en el mar, y a todo aquel que tomaba parte en el lavado se le ahogaba. La fiesta de Nerthus se celebraba en primavera.

Por su parte, la diosa Hel tenía otra personalidad. Gobernaba Niflheim, el escabroso mundo de los muertos donde moran extrañas bestias. Se dice que era hija de Loki, y que había crecido en la tierra de los gigantes. Daba asilo a la serpiente Nidhogg, que roía la raíz de Yggdrasill. Su aspecto era terrorífico. Su cabeza colgaba por delante de sus hombros. Una mitad de su cara era humana, pero la otra mitad estaba oscurecida por una sombra negra. En su palacio era anfitriona de grandes fiestas de muertos.

Loki es una importante deidad teutónica, pero de difícil clasificación. Originalmente, parece haber sido un demonio sulfúreo. En Noruega se dice que cuando el fuego crepita es porque Loki está azotando a sus hijos. Su padre era el productor de las chispas y su madre una isla frondosa. Con el curso del tiempo, Loki creció en importancia pero siempre ha sido poco definible. En algunas ocasiones ayudaba a los dioses. En otras ocasiones se le vio traicionar a sus amigos en su propio beneficio. Pasó de ser un ser primario a convertirse en alguien que se deleita confundiendo a los demás. Al igual que Odín, era morfocambiante y a menudo tomaba la forma de un insecto molesto como el tábano o la pulga. Uno de sus



Loki y Sigyn, por Winge. Pintura al óleo sobre lienzo.

Por haber asesinado a Balder, Loki queda preso en una cueva justo debajo de una serpiente que le arroja su veneno en la cara. Su mujer recoge el veneno en un recipiente, pero cuando éste está ya lleno y ella va a vaciarlo, el veneno le salpica a él en la cara, y sus convulsiones de dolor son causa de los terremotos.

Reproducido con permiso del Museo Nacional de Suecia.

objetivos era el de avergonzar a los dioses recordándoles sus actos innobles. Una vez que los dioses dieron una fiesta a la que no había sido invitado, se introdujo en el vestíbulo y, después de aceptar comida y bebida, procedió a detallar las infidelidades de cada una de sus esposas.

Posteriormente, Loki se convirtió en un traidor y una figura del mal, muy parecido a Lucifer. Quizá sea resultado del advenimiento del cristianismo, o puede que sea simplemente su evolución normal. En esta fase, es la maldad en sí misma y comete crímenes por puro placer.

Heimdall es una deidad de la luz. Su nombre quizá quiera decir «El que desprende luminosos rayos». Preside el origen de las cosas y vigila firme, a la entrada de Asgard sobre Bifrost, el Arco Iris. Heimdall es el primero en hablar en las asambleas. Es un esbelto y bello guerrero con dientes de oro puro, que va armado con una espada y va montado sobre un hermoso corcel. Necesita dormir menos que un pájaro y puede ver de noche. Puede, incluso, oír la hierba cuando crece. El sonido de su trompeta llega a todos los rincones del universo. Ésta permanece escondida entre las raíces de Yggdrasill hasta el día que anuncie la guerra final entre dioses y gigantes.

Heimdall es el enemigo de Loki, quien se burla del paciente dios y de su amable servicio. Durante la guerra final será Heimdall quien asesine a Loki, aunque aquél morirá en la batalla. En el mundo de lo abstracto, Heimdall encarna las reposadas virtudes de la paciencia, la vigilancia y el silencio, sin las cuales ningún reino, celestial o terreno, puede durar mucho tiempo.

Balder es otro dios mayor del que se sabe poco. Conjuntamente con Heimdall, es dios de la luz. Se cree que es el hijo de Odín y Frijja. Es parecido al dios griego Apolo. A causa de su belleza, está envuelto en una aureola de resplandor dorado.

Ningún otro dios se le asemeja en sabiduría. Todo el que lo mira o le oye hablar se enamora de él al instante. Solamente Loki es inmune a la bondad de Balder. El engañador odia su esplendor y trama ardides en su contra. Una vez Balder tuvo pesadillas a través de las cuales le llegaron presentimientos acerca de su hado. Se lo contó a los otros dioses y Frija, loca de amor por él se dirigió a todas las cosas del Cielo y de la Tierra y les hizo hacer un juramento según el cual nunca herirían a Balder. Desde ese momento parece ser que quedó invulnerable. Los otros dioses jugaban a arrojarle sus armas. Ningún proyectil ni ningún golpe le causa la más mínima lesión.

El sagaz Loki interrogó a Frija y descubrió que de todas las cosas del mundo, solamente una había escapado al juramento: una ramita de muérdago que crecía al oeste de Valhalla. Inmediatamente Loki se hizo con la ramita y logró engañosamente que un guerrero ciego llamado Hod se la arrojase a Balder. El muérdago le agujereó el corazón y el tan amado dios cayó muerto.

Sorprendidos pero sin rendirse, los dioses enviaron al hijo de Odín, Hermos, al Averno para que le rogara a Hel que le diera la vida de Balder. Después de muchas dificultades atravesó las puertas de las sombras y dejó la petición ante Hel. Hel era espantosa, pero no era una diosa maligna. Estuvo de acuerdo en liberar a Balder con la condición de que todas las criaturas sollozaran por él.

Debido a que todas amaban a Balder, parecía algo seguro. Pero Loki, decidido a sellar su venganza, se transformó en una gigante llamada Thokk y se negó a derramar lágrima alguna por el resplandeciente dios. Así, Balder quedó condenado a permanecer en el Hades.

Los demás dioses aprendieron la enseñanza del engaño de Loki y, por tal motivo, lo encadenaron. Pero Loki consiguió

liberarse y se unió a los gigantes de hielo. Entonces los malos presagios se multiplicaron. El Sol fue devorado por un cachorro del lobo Fenrir y el mundo se sumió en la oscuridad y el invierno. Estallaron las guerras. Hermanos luchaban contra hermanos y padres contra hijos. Entonces, Loki robó la espada de Heimdall y por encantamiento, nubló la visión del observador de ojos agudos hasta que el ejército de los gigantes estuvo frente a las puertas de Asgard. Fenrir rompió la cadena forjada por los amantes y se unió a los gigantes. De esta forma empieza la gran batalla de *Ragna rook*, la cual ha sido erróneamente denominada «El Crepúsculo de los Dioses». En islandés, *Ragna rook* significa «Destino Fatal.» En el siglo XII los escritores noruegos cambiaron estas palabras por *Ragna rookkr*, cuya traducción es el Crepúsculo de los Dioses. *Ragna rook* es una visión profética de la destrucción del universo, similar en múltiples detalles al Apocalipsis del Nuevo Testamento.

En esa batalla final se ajustan muchas viejas cuentas. Thor asesina a la serpiente Midgard, pero inhala tanto veneno del monstruo, que muere. Asimismo, Hindall asesina a Loki y muere en batalla. Tiw asesina a Gorm, el perro guardián de los infiernos, pero también él muere en la lucha. Casi al comienzo de la batalla, Odín es muerto atrapado en las fauces de Fenrir. El hijo de éste, Vidar, venga a su padre matando al lobo gigante.

La batalla está perdida. Las estrellas van a la deriva y caen entre las olas del mar. Surt, el gigante de fuego, envuelve al mundo en un infierno. Todas las criaturas del mundo quedan abrasadas y destruidas. El océano y los ríos se desbordan y cubren las tierras. Parece el fin de todas las cosas.

Pero la esperanza no está del todo perdida. De las cenizas del viejo surgirá un nuevo mundo. Otros dioses no involucrados



Pelea de Thor con los gigantes, por Winge. Pintura al óleo sobre lienzo.

Nótese la svástica en su cinturón, antiguo símbolo teutónico asociado con el meteoro en llamas del martillo de Thor.

Reproducido con permiso del Museo Nacional de Suecia.

en la lucha entre Aesir y gigantes sobrevivirán para gobernar el mundo. Los hombres y las mujeres que se escondieron en las grietas del tronco de Yggdrasill, y no son consumidas por las llamas, emergerán para volver a poblar la Tierra. De los viejos dioses, Balder, el más querido, renacerá y presidirá la gran morada donde primero se sentó Odín.

Junto con los dioses y los monstruos de la mitología mayor, los teutones creían en una serie de seres sobrenaturales menores. Algunos creían que los fantasmas se quedaban en los lugares en donde se enterraban y, por esta razón, los muertos honrados eran sepultados bajo el umbral de las casas con el fin de que hicieran el papel de espíritus guardianes. Asimismo se creía que los fantasmas que tenían culpas no podían descansar hasta que no enmendaran sus ofensas.

Existía la creencia de que las almas de los seres vivos tenían una existencia semi-independiente y que abandonaban a los cuerpos durante el sueño. Estas almas-seres se llamaban *filgjur*, lo que significa «seguidores». Eran materiales y podían tomar la forma de hombres o animales, podían viajar e incluso hablar. Definitivamente estamos ante una expresión primitiva del concepto de viaje astral, diferente de la concepción moderna en cuanto a la conciencia independiente. Los *Filgjur* estaban unidos a los cuerpos que los albergaban mediante lazos místicos. Si una de las partes moría, también moría la otra.

Por otra parte, las Nornas eran las señoras del destino. Básicamente sólo existía una Norna, pero bajo la influencia de la Roma clásica, se instituyeron tres. Éstas controlaban la prosperidad y la miseria de todas las vidas y disponían el lugar y tiempo de la muerte. Cuando nace un niño vienen a la cuna, ya sea para bendecir o maldecir a la criatura. Incluso los dioses están bajo su dominio.

Asimismo existen las valquirias, diosas guerreras que presiden el campo de batalla, conceden la victoria al lado que favorecen, deciden qué héroe debe ser llevado a Valhalla e incluso participan en la batalla. Valquiria significa más o menos «la que elige los guerreros destinados a morir en la batalla». Llevan cascos, empuñan lanzas coronadas con fuego y van montadas sobre corceles alados. Frecuentemente se convierten en esposas o amantes de los mortales.

También encontramos a espíritus con forma de seres humanos, pero formados de un material más delicado, a quienes se les conoce como elfos. Ellos están organizados en reinos y su placer son las fiestas nocturnas, ya que el sol daña sus ojos y les temen a los hombres.

En las fuentes y ríos encontramos morando a las ondinas o espíritus del agua. La mayoría son seres femeninos, pero existe alguno masculino. Les fascina sentarse a tomar el sol junto a los manantiales y los ríos. Cuando ven un hombre les gustaría arrojarlo al agua y ahogarlo. Quienes escuchan su canto, pierden la razón.

En las zonas boscosas, cubiertos de musgo y con caras nudosas como las cortezas de los árboles, encontramos a los espíritus del bosque. En algunas ocasiones ayudan a los hombres. Conocen los secretos de las hierbas y saben cómo curar enfermedades, pero también se les ha acusado de transformarse en insectos para extender enfermedades.

En las casas habitan los lares familiares del hogar llamados *kobolds*. Éstos son hombres viejos con gorros puntiagudos. Generalmente habitan en la bodega o en el granero y ayudan en pequeñas tareas como cortar leña y traer agua. Como señal de pago, se les deja afuera una ración de leche para evitar su rencor vengativo.

Las runas funcionan en este mundo mágico de fuerzas sobrenaturales mayores y menores. Para utilizarlas correctamente se debe apreciar el entorno en que se desarrollaron, así como las necesidades y el deseo de los pueblos que las crearon. Las ideas mitológicas expuestas son tan sólo un pequeño bosquejo. Quienes deseen estudiar seriamente la Magia de las Runas gustarán de familiarizarse, de modo más completo, con los dioses teutones y sus historias.

Origen y Desarrollo de las Runas

De acuerdo a la enseñanza de los poetas, las runas fueron descubiertas por Odín bajo las raíces de Yggdrasill, el fresno sagrado que sostiene los cielos. En el *Havamal*, el propio Odín dice:

Juro que me colgué del árbol retorcido,
allí permanecí las nueve noches,
me hendí con el filo,
sangré por Odín,
yo mismo, un sacrificio por mí,
me até a aquel árbol,
del que nadie sabe
a dónde va su raíz.

Nadie me dio pan
 nadie me dio de beber,
 a las profundidades
 me asomé
 para las runas asir
 con un furioso grito...
 y me precipité en un vertiginoso desmayo.
 Gané bienestar
 y también sabiduría,
 crecí y me crecí en mi crecer.
 Fui llevado de una palabra a otra
 y a otra más;
 y de un acto a otro acto.

Este texto describe el ritual mágico de iniciación que implica muerte del yo mundano y el renacer dentro de los grandes misterios. La posición del dios en el árbol es la misma que la del colgado en el Tarot, suspendido boca abajo, así, se asoma no sólo a las profundidades de la tierra, sino también a las profundidades de su propio ser. Las runas son los símbolos sagrados de su Yo Superior. Poseerlas es una experiencia extremadamente conmovedora; análoga a la de mirar el rostro de Dios. Una vez que las posees, todo puede ser posible. Se le desprenden los huesos y el abatido dios cae al suelo, las runas surgen de su corazón.

El significado de *Runa* es: secreto. Esta palabra está relacionada, en alemán, con cuchicheo, cuchichear. En la Inglaterra anglosajona, a una reunión de jefes se llamaba runa. Y en los tiempos modernos, en inglés, cualquier señal indescifrable es una runa. La palabra denota lo misterioso, lo desconocido, lo sobrenatural, lo cual es adecuado si tenemos en cuenta que las

runas han sido siempre un elemento principalmente mágico y, sólo a un nivel secundario, un modo de escribir.

Análogamente al mito teutónico del inicio de la vida está el momento histórico de la creación de las runas. La corriente cultural del norte y la del sur coincidieron y se mezclaron. De este encuentro crecieron las runas del mismo modo que crece un árbol. Al pasar del tiempo, a partir de la primera planta se desprendieron semillas, y otros árboles –otros alfabetos rúnicos– echaron raíces en diversas tierras.

La corriente sobrenatural del norte fue el padre de las runas. Siglos antes del nacimiento de Cristo, las tribus germánicas utilizaban símbolos como ayuda para la magia. Varios de estos símbolos se han conservado en tallas hechas en roca, cuyo nombre técnico es *hallristingar*. Son expresiones simples y poderosas de las fuerzas elementales de la naturaleza:



Se pueden hacer conjeturas acerca de muchos de estos símbolos. Por ejemplo, el triángulo que apunta hacia arriba ($\triangle$) quizás significó algún aspecto de la fuerza masculina, representada por elementos de la naturaleza como el falo, la

montaña o la llama. El árbol de cinco ramas (𐌿) pudo haber sido una representación estilizada de la mano abierta que es el símbolo universal para evitar el peligro. Las líneas ondulantes (𐌺) representaban al agua, concretamente un río o un arroyo, estando asociadas, además, con lo femenino.

Pero no a todos los símbolos de las tallas se les ha podido encontrar un significado tan exacto. Sin embargo, por el hecho de que el mundo moderno no las entienda, no sería justo afirmar que el chamán que estuvo varias horas tallándolas sobre la dura superficie de la roca, no supiera con toda precisión, lo que querían decir. Signos parecidos como estas dos variantes de la rueda del sol (𐌸 y 𐌹) probablemente tuvieran usos relacionados entre sí pero con matices distintos.

Debido a la sencillez de estos signos, se cree que existían ya desde tiempos ancestrales, mucho antes de haber sido grabados. Para representar la fuerza del sol con sólo unas pocas líneas, por ejemplo, se necesita una serie entera de pasos lógicos. Primeramente, el hombre primitivo mirando al sol, lo debe generalizar como una fuente de calor y vida. Luego debe relacionar sus cualidades –brillo, forma, calor, movimiento– con otros fenómenos naturales con el objeto de separar sus características únicas que le son inherentes.

Las estrellas brillan pero no tienen disco. La luna es un disco pero no es caliente. El grano maduro es amarillo y tiene vida, pero no es algo radiante ni circular. Una vez que, de esta forma, obtuvieron los componentes físicos que representan el sentido intrínseco del sol, dichos elementos deben ser reducidos a aquéllos que puedan ser útiles a la magia y después representados gráficamente. Esto es un trabajo de muchas generaciones.

A pesar de que los símbolos grabados en la piedra, tenían probablemente funciones y nombres individuales, no

hay prueba alguna de que se emplearan para escribir. A las tribus nómadas germanas no les habría sido muy útil el lenguaje escrito. Si en algún momento desarrollaron su propio modo de escribir, no hay ejemplo alguno que haya sobrevivido para probarlo.

El alfabeto etrusco y, a un nivel menor, el latino fueron las corrientes del sur, madres de las runas. Los etruscos eran una raza fuerte de emprendedores manufactureros y comerciantes localizados en el norte de Italia. Al comienzo llegaron a los Alpes desde el norte. Hacia el año 500 a.C., cuando las runas hicieron su aparición, ya se habían mezclado con pueblos del este y habían establecido una civilización floreciente que rivalizaba con la griega. La Grecia de aquel momento miraba a Roma como una colonia etrusca. Pero no sabemos cómo elementos del alfabeto etrusco se abrieron paso hacia el norte a través de las montañas, en este sentido todo son hipótesis. La opinión más acertada es la de que mercenarios alemanes que luchaban en el norte de Italia hubieran asimilado algo de la civilización etrusca. Para el Chamán germano los caracteres etruscos serían como tantos otros símbolos mágicos. Todos los magos ambicionan ampliar su repertorio de conocimientos. Sin duda alguna, estos símbolos extraños los impresionarían.

Posteriormente a la mezcla de las letras etruscas con los símbolos germánicos, los sacerdotes-magos germanos adoptaron el concepto de lengua escrita. No deseaban abandonar los viejos símbolos, tan familiares, y además, la lengua germánica tenía sonidos que no existían en etrusco. El *futhark* alemán de 24 letras, fue el resultado de esta amalgama de lo antiguo con lo nuevo.

La palabra *Futhark* está compuesta por las seis primeras letras del alfabeto rúnico germano: F (F); U (U); Th (Th); A (A); R (R); k (k).

Las correspondencias que existen entre varias de las letras etruscas y las runas es sorprendente. La letra etrusca 3 es la correspondiente simétrica a la runa 4 (sigel). La letra etrusca J es la runa 1 invertida (lagu). La letra etrusca V es la versión invertida de la runa ^ (Ur). Hay otros factores que

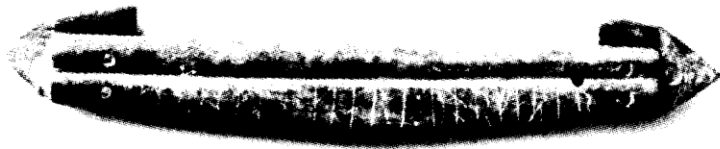
Talladas en piedra	Etrusco	Latín	Runas
		F V D A R C X · H N I G · P Z S T B E M L · · O	

sugieren un lazo de unión. Las primeras inscripciones etruscas están escritas en líneas que van de un lado a otro, del mismo modo en que un granjero ara un campo. Las inscripciones rúnicas van de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, y pueden invertir su dirección inesperadamente. Los caracteres pueden mirar tanto a la derecha como a la izquierda.

Con posterioridad al surgimiento del primer alfabeto rúnico, varios cientos de años más tarde, con la subida de Roma al poder, el alfabeto obtuvo gran importancia, de tal forma que ciertos elementos latinos fueron absorbidos por las runas. Hay, en especial, dos caracteres que presentan un gran parecido con las letras latinas: sin embargo, no tienen una fuerte relación con letras etruscas: la runa B (Beohc) es semejante a la B latina y la runa R (Rad) es como la R latina.

Las runas se extendieron a toda Europa, llegando hasta Escandinavia por el Norte y a Gran Bretaña por el Oeste. Y cuando los vikingos llegaron a Islandia, llevaron consigo la tradición rúnica. Para las sociedades cazadoras el hecho de poseer una lengua escrita tenía poco sentido, por ello las runas se emplearon principalmente como pictogramas cargados de asociaciones mágicas. Es posible que sólo los más cultos —sacerdotes, magos y quizá los jefes— hayan conocido el secreto de escribir fonéticamente con las runas. Esta es una razón por la que muchos de los vestigios rúnicos descubiertos forman palabras ininteligibles. Los tallistas que las realizaban eran analfabetos. Sin embargo, entendían el significado mágico de cada runa y sabían cómo combinarlas en series compuestas por cierto número de ellas para que tuvieran efectos mágicos.

La forma de las runas estuvo influenciada por la forma de vida de los pueblos. Al principio, los germanos no poseían instrumentos de escritura y dado que cambiaban de lugar



Base del peine de Lincoln. Madera. Siglo XI.

Parte de los vestigios dejados en Inglaterra por los vikingos. Las runas son danesas y muestran el nombre de su creador.

Reproducido con permiso de la Administración del Museo Británico.

constantemente, nunca grababan runas sobre piedra, porque las piedras eran demasiado pesadas para transportarlas. Tampoco se podían escribir sobre materiales que resultaran costosos, a excepción de ocasiones muy especiales, ya que muchas veces estas gentes tendrían que deshacerse de las inscripciones durante el camino. Por estos motivos, se les dotó de una forma que permitía grabarlas con un cuchillo, un hacha, la punta de una flecha o cualquier otro objeto afilado, en los troncos de los árboles.

Todos los trazos en el *futhark* original son verticales o diagonales. Así, contorneando la rama de un árbol con la hoja de un cuchillo, se podían producir sólo en cuestión de minutos varias runas vistosas y atractivas. El contraste entre la oscura corteza y la madera más clara de abajo, las hacía claramente visibles.

Pocas de estas ramas han llegado hasta nosotros por la simple razón por la cual eran concebidas: deshacerse de ellas después de haber sido utilizadas. O tal vez eran deliberadamente destruidas como parte del ritual mágico. Han sobrevivido las inscripciones que los soldados hacían en sus

armas para conferirles poder, joyas con hechizos inscritos, amuletos con funciones protectoras, monedas, epitafios sobre roca para destacar tumbas o bien lugares importantes.

Todas estas inscripciones fueron realizadas una vez entrada la era cristiana, cuando los pueblos teutónicos ya se habían asentado. Entonces se alteró la forma de las runas para adaptarse a la nueva circunstancia. Aparecieron las líneas curvas. Por ejemplo, la runa $\mathfrak{U}$ (Ur) se convirtió en $\mathfrak{V}$. También surgieron las líneas horizontales. Ing ($\mathfrak{D}$) se escribía a veces como $\mathfrak{M}$. Al grabar las runas sobre la piedra ya no existía necesidad de evitar las líneas curvas u horizontales, pues la piedra no tiene vetas ni fibras significativas.

Las runas también resultaron alteradas según las necesidades de cada pueblo, con diferentes lenguas. Así el alfabeto rúnico aumentó en unos lugares y disminuyó en otras partes de Europa. Su máximo aumento fue alcanzado en la Inglaterra anglosajona con 33 letras –las veinticuatro originales del *futhark* con ligeras modificaciones y nueve nuevas runas. En Escandinavia se redujo a 16 letras.

A pesar de todos estos cambios, el alfabeto rúnico conservó su estructura básica. Los germanos lo habían dividido en tres partes llamadas *aettir*, cada una contenía en un orden fijo ocho runas. La palabra *aettir* proviene del noruego antiguo y significa familia o generaciones. Cada *aett* recibía el nombre de la primera runa con que empezaba. En inglés antiguo la primera se llama Feoh ($\mathfrak{F}$), la segunda Haegl ($\mathfrak{H}$) y la tercera Tyr ($\mathfrak{T}$). En las runas nórdicas los *aettir* se redujeron a seis, cinco y cinco respectivamente, pero conservaron su nombre y forma esenciales; el hecho de haber perdurado, indica la importancia de estas divisiones.

Se ha notado frecuentemente que en el amuleto de Lindholm (ver ilustración), la runa $\mathfrak{F}$ (Os) aparece ocho veces en



Amuleto de Lindholm. Hueso. Siglo VI.

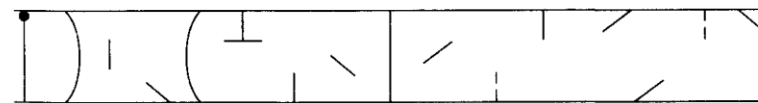
En una cara aparecen las palabras: «Yo soy un Herulio, se me conoce como El Astuto». Los Heruli eran una tribu desaparecida conocida por su habilidad en la Magia de las Runas, y «Herulio» era una palabra conocidísima para designar a un maestro en el arte de las runas. En la otra cara aparecen una serie de runas (aaaaaaaRRRnnn?bmuttt) y la palabra mágica (alu), que significa protección. En total aparecen 24 runas, una oscurecida por una fractura. No se conoce la utilidad del amuleto. Fue encontrado en un trozo de turba en el año 1840, por una granjera que estuvo a punto de echarlo a la hoguera para quemarlo.

Reproducido con el permiso de la Universidad de Lund, Suecia

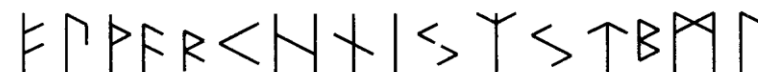
sucesión y las runas ƿ (Eolh), ɪ (Is) y ʀ (Tyr) están repetidas tres veces, en una línea que contiene un total de veinticuatro runas. Las series similares en otros lugares han llevado a los estudiosos del tema a especular sobre el significado oculto de los números en la magia teutónica, pero como es un tema muy oscuro para la mayoría de los arqueólogos e historiadores, en general tienen poco que decir.

Cuando el cristianismo se extendió por toda Europa, trajo consigo la lengua latina y los clérigos que la enseñaban. Las runas nunca fueron un medio ordinario para la escritura. Se empleaban como motivos decorativos y en ocasiones eran útiles como tema central en torno al cual se creaban acertijos. Únicamente en el norte adquirieron forma cursiva, simplificada, para que pudieran ser apuntadas con rapidez. La escritura rúnica cursiva es como la taquigrafía, ininteligible para el ojo no acostumbrado a ella. El significado depende de la relación de las marcas con las líneas que las delimitan:

Cursiva Halsinge:



Equivalentes germánicas:



A la Iglesia le molestaba que los recién convertidos utilizaran las runas mágicamente. Los sacerdotes intentaban oponerse a cualquier actividad por razones prácticas, deseaban

ser los únicos dadores de hechizos y encantamientos. A veces, la opresión era muy fuerte, a veces no tanto. La Iglesia primitiva, desconocedora del poder que tenía, debía sondear el terreno en cuanto a las creencias heredadas de los reyes que hasta entonces habían sido paganos.

Un hombre extraordinariamente astuto, el Papa Gregorio, ordenó a los religiosos que no suprimieran los cultos paganos, sino que éstos fueran absorbidos pasando a ser elementos del cuerpo de la Cristiandad. En el año 601 después de Cristo escribe:

He llegado a la conclusión de que los ídolos de estos pueblos no deben ser destruidos bajo ningún concepto, sino que los templos deberán rociarse con agua bendita. Se erigirán en ellos altares y se depositarán allí reliquias. De este modo esperamos que estos pueblos, al ver que sus templos no son destruidos, abandonarán su error; congregándose libremente en sus lugares de reunión habituales, podrán llegar a conocer y adorar al verdadero Dios.

Este nivel de moderación era poco habitual en los sacerdotes cristianos. Al aumentar el poder de la Iglesia, aumentó también su despotismo. Islandia fue el último lugar donde se utilizaron las runas de forma significativa, fue el punto más avanzado del imperio vikingo, donde, en una fecha tan tardía como 1639 se estimó necesario prohibir las runas oficialmente. Pero para aquél entonces, las runas ya estaban muertas en el resto de Europa. En algunas ocasiones, aparecían en los manuscritos de las iglesias antiguas, utilizadas por monjes godos que las usaban como mero entretenimiento erudito.

Curiosamente la mayor fuente de información sobre las runas son las bibliotecas de la misma institución que aseguraba



Pedazo de hueso de Derbyshire. Siglo VIII.

Las runas immortalizan el nombre de la persona que las grabó, Hodda. Este fragmento es quizá un peine o el estuche de un peine.

Reproducido con permiso de la Administración del Museo Británico.

que las runas constituían una fuerza cultural que debía morir. La Iglesia consiguió hacer con las runas lo que mejor sabe hacer, las invalidó. No se conocen las técnicas para aplicar las runas a las circunstancias diarias. Han desaparecido los cánticos, sumamente importantes, que les conferían fuerza y las hacían funcionar.

Todo cuanto ha llegado hasta nosotros son algunos tristes hechizos folclóricos, algunas referencias en las sagas de los noruegos, en las que encontramos alguna pista sobre el uso y poder de las runas; ciertas referencias históricas; monumentos erigidos mucho después de que el uso mágico de las runas fuese olvidado; algunos poemas y un pequeño número de objetos encontrados en túmulos funerarios. Una vez estudiados estos fragmentos, hemos visto ya todo cuanto hay sobre las runas.

Pero lejos de desanimarlo, este hecho es como un desafío para el estudioso moderno, pues tiene de su parte tanto los procedimientos mágicos del pasado como el conocimiento de la simbología, que le ayudarán a reconstruir a través de estas

pistas toda la gloria de la Magia de las Runas. Las runas funcionan según las leyes universales de la magia. Un mago que sea lo suficientemente hábil puede reconstruir, partiendo de su propia experiencia práctica, los métodos que quizá utilizaron los teutones paganos. Y lo que es más importante, puede crear todo un sistema funcional de Magia Rúnica que pueda resultarle efectivo en el presente.

Usos Mágicos Ancestrales de las Runas

En el año 98 de nuestra era, el historiador romano Tácito, hace referencia a la adivinación mediante runas en su obra *Germania*:

Ningún pueblo practica el arte de la adivinación y de los augurios de una forma más diligente. El procedimiento es simple. Se corta la rama de un árbol que tenga frutos y se hace pedazos. Se practican ciertas marcas sobre los pedazos, para poder distinguirlos, y se arrojan sobre un paño blanco. Sobre cuestiones públicas el sacerdote y si se trata de cuestiones privadas el padre de familia, invoca a los dioses y mirando al cielo recoge tres de los pedazos

en los que lee los designios de acuerdo con las señales previamente impresas en ellos.

Es poco probable que Tácito viera esta forma de adivinación directamente. En aquella época no era fácil viajar hasta las fronteras más alejadas del imperio y dado que era buen historiador, tenía por costumbre recoger los relatos de los viajeros. Los romanos se obsesionaban con los augurios de todo tipo y Tácito, escritor muy popular, elige cuidadosamente aquellos aspectos de las runas que más puedan interesar a sus lectores.

El autor del antiguo poema inglés *Andreas* nos da una visión más colorista:

Echando las suertes son ellas quienes juzgan
 Quién debe morir para que se lo coman los demás
 Con diabólicos actos y bárbaros ritos
 Echan las suertes y hacen según digan ellas.

Este autor es un cristiano cuyo máximo empeño era desprestigiar a los paganos, por lo que su contenido no debe ser tomado muy en serio.

En el edda *Volupsa* y en el *Beowulf* se menciona la adivinación por medio de runas, y el venerable Beda afirma que echar las suertes era una costumbre usual entre los antiguos sajones. Sólo Tácito nos ha dado una descripción detallada de cómo se hacía, aunque demasiado breve.

Las runas también desempeñaban un papel activo en la magia, ya que en manos diestras podían hacer que ocurrieran cosas. Beda nos describe cómo en el año 679, a un cautivo de Norteumbria llamado Imma, a quien los grilletes siempre se le desprendían, le preguntaron sus carceleros «sí conocía algunas

runas liberadoras y si las tenía escritas». Tal vez Imma hubiera usado el hechizo pronunciado por Odín en labios del autor del *Havamal*:

Conozco un hechizo
 que presto me libera
 si los enemigos raudos me ataran,
 un cántico sé
 que rompe grilletes
 y desgarrá cadenas.

El poema edda *Sigrdrifumal* relaciona las runas de victoria, de protección, de nacimiento, de resurgimiento o decadencia de los mares, de la salud, del discurso y del pensamiento. Las runas también eran utilizadas para inducir al amor y hacer que los muertos hablaran. Se han encontrado inscripciones rúnicas dentro de túmulos, que presumiblemente sólo podía leer el difunto.



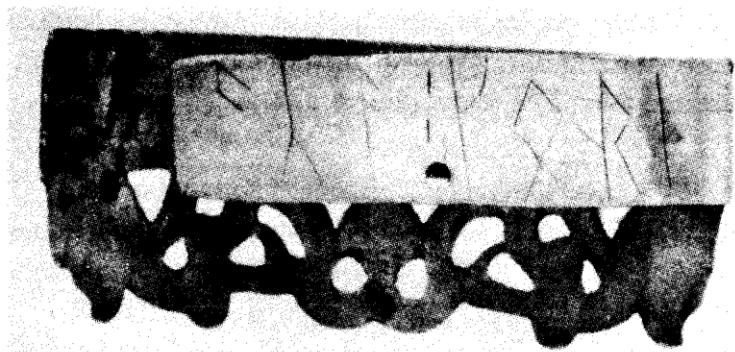
Anillo. Amuleto. Siglo IX.

No se conoce la utilidad de este anillo ni la de anillos semejantes de la colección del Museo Británico, pero probablemente fuera protector.

Reproducido con permiso de la Administración del Museo Británico.

Los más importantes usos mágicos de las runas parecen estar relacionados con las batallas. Existían hechizos para despuntar las espadas del enemigo, para volver invisible a un guerrero, para agotar las ansias bélicas del contrincante y también para asegurarse la supervivencia en la guerra.

Las runas eran grabadas por ambos lados de las armas y lacradas con hilo de oro o un pigmento rojo. Una espada encontrada en la isla de Wight lleva el nombre mágico Crece para Dañar, era corriente también que las armas tuvieran nombres relacionados con la fuerza. Una cabeza de lanza del siglo III se llama "El que pone a Prueba"; otra lleva el nombre de "El Que Ataca". No cabe duda que son nombres mágicos. En muchas ocasiones, las inscripciones rúnicas están



*Fragmento de la Empuñadura de una Espada.
Hierro. Isla de Wight, siglo VII o VIII.*

En la cara interior de la base de la vaina de plata aparecen estas runas (aeó: soeri), que han sido interpretadas como: «Dolor a las armas (del enemigo)». Aunque más correctamente debería leerse: «Aumenta pena (dolor)». Éste es claramente el nombre de la espada, una inscripción mágica que se añade a su propósito.

Reproducido con permiso de la Administración del Museo Británico.

entremezcladas con símbolos de la edad de piedra más antiguos –las inscripciones prerrúnicas, de las cuales se derivaron las funciones mágicas de las runas.

Además, también se grababan runas sobre elementos bélicos defensivos. Un casco del siglo III encontrado en Negau lleva palabras alemanas con letras del norte de Italia: «Al dios Herigast». La intención es clara. El soldado que portaba el casco confiaba que Herigast no permitiera que un objeto consagrado en su nombre fuera destruido por un hacha. Los escudos se pintaban con la runa Tyr (↑) para infundirles el espíritu bélico de Tiw, el Marte teutón. La runa Y (Eolh) también se usaba como hechizo para apartar el mal, así como las palabras mágicas *alu* (tabú) y *laukaz* (puerro). El puerro conservó sus asociaciones preventivas hasta bien entrada la Edad Media. Se plantaba en todos los tejados de Europa para mantener alejados a los relámpagos, el fuego y las brujas.

Desde el punto de vista mágico son más interesantes las varitas rúnicas: palos cortos hechos de tejo o hueso en que se inscribían las runas con propósitos ocultistas. Están aplastadas por los lados y a veces curvadas y afiladas como los cuernos. Un ejemplo muy vistoso es el amuleto Lindholm (pág. 38), obra maestra de las artes menores, aunque con frecuencia estos amuletos son bastante toscos. El amuleto de Britsum lleva este mensaje: «Lleva siempre este tejo a la batalla». El tejo era un árbol sagrado para los celtas y la creencia de que poseía influencias mágicas estaba muy extendida. Los arcos de tejo eran muy preciados por su fuerza y poder. El material elegido para las varitas era de crucial importancia, pues aumentaba su eficacia.

Tanta o más ayuda que para ganar la batalla, a veces los noruegos la necesitaban para llegar hasta ella. Más temidas

que el enemigo eran las tormentas invernales del Mar del Norte. Ésta era la forma en que se utilizaban las runas para calmar las olas y el viento. En el *Havamal* Odín dice:

Conozco un noveno (hechizo)
cuando me hace falta,
que resguarda mi barco de la tormenta invernal,
calma los vientos,
abate las olas,
y sume al mar en su sueño.

En el *Volsunqa* la primera Valquiria, Brynhild, dice al guerrero Sigurd:

Las runas del mar son buenas cuando hay necesidad
Las aprendí para salvar barcos
Y cuidar del caballo que nada;
En la popa grábalas tú
Grábalas en la hoja del timón
Y prende fuego al remo;
Cuanto más grandes sean las colinas del mar
Cuanto más azul el horizonte,
Y el granizo del océano, mejor llegarás a casa.

Posiblemente, el hechizo también se componía con el grabado de ciertas runas en el remo que servía como timón, una vez que éste hubiera sido rebajado con un hacha, o reducido a astillas para prenderle, posteriormente, fuego mientras se invocaba al dios apropiado, quizá Thor, quién combatió con la serpiente Midgard. Además, se haría un sacrificio de sangre sobre las runas antes de ser quemadas.

Pero el poder de las runas sobre los elementos no se reducía exclusivamente al mar. Así, las tormentas se podían provocar o amainar por medio de las runas del tiempo. Los teutones consideraban sospechosas todas las tormentas súbitas de nieve, granizo y viento.

Uno de los hechizos de la categoría de las runas tabú es el utilizado en contra del fuego. Dice Odín:

Sé de un séptimo conjuro
si es que el salón arde alrededor
de mis compañeros de banco,
a pesar del calor de las llamas
ellos no sienten nada.

No es tanto un hechizo personal, como una invocación para la conservación del patrimonio. El verso nos informa que los guerreros reunidos en una sala podían seguir bebiendo y comiendo, mientras los muros crepitaban a su alrededor. La protección contra el fuego es una característica común que hallamos en diversas culturas de todo el mundo.

Asimismo, los encuentros en los banquetes no eran siempre amigables. A los Vikingos no les importaba hacer uso del veneno cuando éste se adaptaba a sus propósitos. De esta manera, se grababan runas especiales en los bordes de los cuernos que se usaban para beber, en el reverso de las asas o en las mismas uñas, todo para advertir de la presencia del veneno en el recipiente. La runa 𐌺 (Nyd) se menciona especialmente. También se menciona la palabra mágica *Laukaz*.

El maestro rúnico Egil Skalla-Grimsson, en la saga de *Egil*, sospecha que hay veneno en su cuerno, traza ciertas runas y acto seguido las mancha con su sangre y entona un

verso evocador. En palabras del poeta: «El cuerno se hizo pedazos y la bebida se derramó hasta el suelo.»

Asimismo, Egil protagonizó otro episodio mágico cuando se topó con un hechizo que alguien inexperto en el saber rúnico había puesto en la cama de una mujer enferma. Era el dibujo de diez runas en el hueso de una ballena. De acuerdo con Egil, esto no hacía más que empeorar la situación. Después de dismantelar el hechizo, Egil grabó unas runas propias y las colocó debajo del colchón de la cama de la enferma. La mujer despertó como de un sueño profundo y dijo que estaba curada.

Egil pronuncia una solemne advertencia para aquellos que se inmiscuyen en asuntos rúnicos sin entender este arte:

No debe un hombre jugar con runas
a no ser que bien pueda leerlas
que muchas llevarán al hombre
a un falso escalón en el que tropezará.

No todos los que empleaban los procedimientos mágicos los entendían. Algunas tribus eran más renombradas en el arte de las runas que otras. Los Heruli eran especialmente célebres por sus enseñanzas mágicas, fueron expulsados de Dinamarca por los daneses y se extendieron por varias partes de Europa llevando las runas consigo. Después de su desaparición como pueblo, el término heruliano designaba a una persona sabia y diestra con las runas. Ver el amuleto Lindholm (pág. 38).

En las culturas teutónicas, la mujer no era excluida. Podía poseer bienes y protagonizar acontecimientos. En la mitología, se les consideraban mujeres guerreras, pero en la vida real eran hechiceras equivalentes a las futurólogas de los tiempos

modernos. En *La Saga de Eric el Rojo* se describe a una de estas brujas rúnicas, una pitonisa llamada Thorbjorg a la que se consultaba con frecuencia sobre el futuro:

Llevaba puesta una capa azul de la cual pendían piedras de la parte inferior; vestía cuentas de cristal alrededor del cuello, y sobre la cabeza una caperuza de piel de corde-ro forrada de piel de gato. En la mano llevaba un bastón con empuñadura; adornado con bronce y piedras incrustadas justo debajo del puño. Vestía un cinturón de madera, puesto que da buena suerte, del cual colgaba un zurrón que albergaba los hechizos que ella necesitaba para hacer su magia. En sus pies, calzado de piel de ternero con largas correas cuyos extremos iban rematados con botones de metal; en las manos, guantes de piel de gato, de color blanco por dentro y muy peludos.

En la saga *Grettis* se habla de una bruja más malévola llamada Duridr. Para llevar al desastre a Grettis, la bruja grabó runas en la raíz de un árbol, después las coloreó con su sangre mientras entonaba un hechizo a los hados. Un factor integral en el funcionamiento de las runas parece ser el tinterlas con sangre. La palabra del inglés antiguo para designar pigmento, específicamente ocre-rojo, coincide con la raíz del antiguo noruego que designa a la brujería.

En caso de existir partos difíciles, se requerían las hechiceras benévolas. Existe un encantamiento para facilitar el parto, mencionado en la saga *Volsunga*:

Las runas te ayudarán a reunir poder
si tú esa habilidad necesitas
para hacer nacer un niño de una madre enferma

ellas deben grabarse en las palmas de las manos
y después cierra los dedos
e invoca a la buena gente para obtener su ayuda.

Se cree que las runas eran escritas en las palmas de la mano de la madre. Otra vez nos encontramos con la importancia de la sangre en el funcionamiento de la magia. La gente buena podía ser las hadas.

Para las heridas se da este consejo:

Aprende la sabiduría de las runas
si es que amas las sanguijuelas
y buscas la curación de las heridas,
graba las runas sobre la corteza,
en los brotes de los árboles
cuyas ramas miran siempre al oriente.

Los usos mencionados hasta ahora de las runas, son todos para combatir los sucesos naturales. Pero una parte de la magia de las Runas está también diseñada para tratar con lo sobrenatural. Un hechizo rúnico consigue que el ataque mágico del adversario se vuelva en contra suya. Odín dice en el *Hovmal*:

Si se grabaran las runas para hacerme daño
el mal conjuro da la vuelta,
el que lo deseaba quedará dañado
no yo.

Otro hechizo expulsa a los espíritus que crean obsesiones, imposibilitándoles para tomar una forma o encontrar lugar de reposo:

Si los espíritus me traen problemas,
yo me pongo en acción, y ellos vagabundean lejos,
incapaces de encontrar ni forma ni hogar.

Los más altos y los más bajos dominios de la magia pueden ser abiertos por las runas. La necromancia o arte de infundir vida a los muertos pertenece a estos últimos. Frecuentemente se cree que este arte consiste en traer al cuerpo del difunto el alma que contuvo una vez, pero éste no es el caso. El cuerpo funciona meramente como recipiente a través del cual un espíritu puede pasar la información que el brujo requiere:

Cuando veo un árbol en lo alto
y un cadáver colgando de una soga
grabo runas y las pinto
para que el hombre ande
y hable conmigo.

En la generalidad de los casos, los nigromantes no comprendían la diferencia entre el invocar un alma concreta de entre los muertos, e invocar a un espíritu en el cuerpo de un difunto. Debido a que muy a menudo el espíritu le mentía al nigromante, diciendo ser el espíritu del muerto, el nigromante carecía de argumentos a la hora de examinar su juicio.

La Magia de las Runas podía ser utilizada para vencer la negativa de una dama y hacer que se rindiera a los deseos de un hombre, así como también podía hacer que un hombre joven se encaprichara de una vieja. La magia amorosa se trivializa usualmente, sin embargo torcer los sentimientos de otro ser humano para hacerle amar lo que antes aborrecía es todo un crimen de la más baja calaña.

Por fortuna, los encantos de amor se suelen emplear cuando no son necesarios y, por ello, sus efectos no tienen mayores consecuencias. La porción de hierbas se añadía a la cerveza o al hidromiel. En la *saga Volsunga* «Brynhild llenó una copa, se la ofreció a Sigurd, y le dio la bebida del amor». Dice ella:

Mezclado está poderosamente,
fundido con llamas,
rebosante de cánticos
y runas conmovedoras,

Las runas de palabra y las runas de pensamiento son una parte importante de la Magia de las Runas. El poseedor de la runa de palabra tenía fluidez en el discurso cuando estaban en la Cosa, el consejo tribal donde se decidían los asuntos legales. Si el señor que poseía la runa había injuriado a otro hombre podía fácilmente escapar de un justo castigo (que normalmente consistía en una multa en oro o en ganado), pues expondría su caso tan elocuentemente que ningún miembro de la audiencia coincidiría con el acusante. Al dios Odín se le caracterizaba por su inteligencia y su labia. En el *volsugna* dice Brynhild:

Aprende bien las runas de palabra
si no quieres que un hombre
te devuelva la aflicción que le causaste:
da vueltas a las runas,
téjelas,
llévalas todas contigo,
a la Cosa,
donde el pueblo se reúne,
hacia el asiento del jurado.

A pesar de que las runas de pensamiento están realacionadas con las runas de palabra, tienen un significado más profundo. Éstas permiten oír y entender la sabiduría inspirada por los dioses. Dice Brynhild:

Debes entrenarte en las runas de pensamiento
si es que quieres ser de todos los hombres
la criatura con alma más hermosa y sabia,

Esta descripción se diferencia de la descripción algo cínica, de las runas de palabra. Las runas de pensamiento no se limitaban a garantizar únicamente el conocimiento en lo material, sino que también garantizaban la sabiduría en lo espiritual. Éstas purifican el alma lavándola del pecado. Los sacerdotes de más alto orden buscaban las runas de pensamiento, puesto que estaban más preocupados por los asuntos del espíritu que por lo material. Son caminos de comunicación entre el Yo Superior y el Ego.

Esto refuta la opinión de algunos estudiosos que declaran la materialidad única de las runas. El poeta T.S. Eliot escribió: «Las runas y los hechizos son fórmulas prácticas, destinadas a producir resultados concretos, como sacar una vaca de una ciénaga».

Esta afirmación, tal como está expuesta es cierta, pero podía llevar a un entendimiento distorsionado de las runas. Los pueblos teutónicos tenían que enfrentarse a enormes dificultades, tanto naturales como provocadas por sus fieros enemigos. Su preocupación principal era la supervivencia física, y el saber tradicional rúnico refleja esta intención, pero asumir a partir de esto que nadie que usara las runas fuera capaz de aspirar a saberes filosóficos y teológicos más refinados,

es injustificado. El hecho de que tales pensamientos nunca se escribieran no niega su existencia.

Utilizar las runas para lograr un enriquecimiento espiritual no es menos práctico que sacar a una vaca de una ciénaga. Quienes creen que lo que no pueden ver es, en cierto modo, poco práctico, y que no vale la pena preocuparse por ello, revelan su ignorancia. Muchos estudiosos no son capaces de ver los aspectos más sutiles de la Magia de las Runas porque están ciegos a la luz del Espíritu. Examinan las vainas vacías del saber rúnico, pero pierden toda la sabiduría que subyace en este saber.

Un uso de las runas digno de mención, pero menos significativo, es provocar el sueño. Odín, encolerizado con Brynhild por haber faltado a su voluntad, la sume en un mágico sueño. De acuerdo con Brynhild, él «le introdujo la espina somnoliente». La espina (Thorn en inglés) (ᚦ) es una runa, tenga o no que ver con el conjuro de Odín. Otro ejemplo de esto lo encontramos en el cuento alemán de la Bella Durmiente, ya que el hecho de que la Bella estuviera rodeada de un muro de espinas puede estar relacionado con esta leyenda. Entre los cuentos populares alemanes y la mitología teutónica hay muchas semejanzas como ésta. Un hechizo del Havamal puede ser una adivinanza relacionada con este sueño mágico:

Sé de un primer hechizo
que es desconocido para todos
de cualquier naturaleza humana,
«Ayuda» así se llama,
y concede ayuda,
en horas angustiosas
y momentos de tristeza.

En base a la gran diversidad de ejemplos que han llegado hasta nosotros a través de la historia podemos asegurar la existencia de múltiples usos de las runas. La magia de las Runas no era un formulario rígido, sino una herramienta flexible que podía ser aplicada libremente por cualquier persona conocedora del arte rúnico, para solucionar cualquier problema que se plantease en la vida.

Debido a que las runas funcionan como herramientas, y que no conllevan tipo alguno de censura moral, podían y eran empleadas, tanto para el bien como para el mal. Cuando se utilizaban con una finalidad malévola, exigían un pago en maldad, cuando se empleaban para el bien, hacían que éste se incrementara. En manos conocedoras del arte, proporcionaban los medios para llevar el alma humana al nivel más elevado. En verdad, las runas son el legado de Odín a su pueblo:

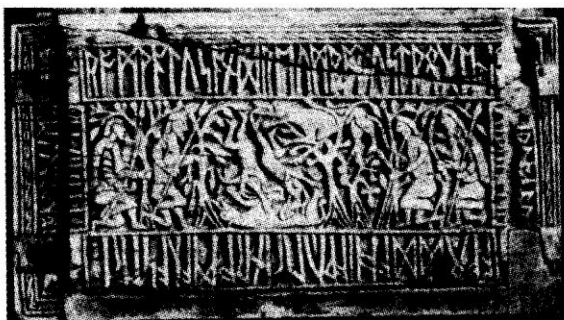
Algunas moran con los elfos,
Otras con los Aesir,
O con los sabios Vanir,
Y algunas todavía las poseen los hijos de la humanidad,
Son las runas de los libros
Y las runas de la ayuda,
Y todas las runas tabú
Y las runas más elevadas;
A cualquiera le pueden ser provechosas
Sin estropear, sin corromper;
Son cosas buenas para poseer:
Prospera, pues, con ellas
mientras aprendes su saber,
hasta que los dioses acaben con los días de tu vida.



Ataúd de Frank. Frente. Hueso de ballena. Northumbria, siglo VIII.

El panel de la izquierda muestra a Weland el Herrero, a cuyos pies yace el cuerpo decapitado de uno de los hijos del rey Nithhad, sosteniendo un cáliz hecho del cráneo del hombre asesinado. En la parte derecha el hermano de Woland, Egil, estrangula aves de cuyas plumas fabricará unas alas que le permitan a Woland escapar del cautiverio de Nithhad.

El panel de la derecha presenta la escena cristiana de la adoración de los magos. Sobre las figuras de los Sabios están grabadas las runas *magi*. Las runas alrededor hablan de la ballena que quedó varada en la playa de cuyos huesos se hizo el ataúd.



Ataúd de Frank. Lado izquierdo. Hueso de ballena. Northumbria, siglo VIII.

Escena mostrando a los legendarios fundadores de Roma, Rómulo y Remo, siendo alimentados por una loba. Las runas describen la escena.

Ambas fotografías reproducidas con permiso de la Administración del Museo Británico.

El Significado de las Runas

Seguidamente presentamos el *futhark* germano de veinticuatro caracteres, la primera forma establecida de las runas. Los practicantes de wicca y otros grupos paganos, a veces emplean los veintiocho o treinta y tres caracteres del alfabeto anglosajón llamado *futhorc* por haberse alterado la pronunciación de las seis primeras letras. Posteriormente, examinaremos las runas agregadas a las originales.

La forma primaria de cada runa va seguida de la secundaria, cuando la hubiere, de su nombre, del significado abreviado de su nombre y de su transliteración. Se utilizan, para nombrar las runas los nombres del inglés antiguo porque son más fáciles de pronunciar

	Futhark germánico	Futhark anglosajón
F	FEOH (Ganado)-f	1ª ampliación
	UR (Uro)-u	
	THOR (Mal)-th	
	OS (Dios)-a	
	RAD (Caballar)-r	
	KEN (Antorcha)-k	
	GYFU (Regalo)-g	
H	WYN (Gloria)-w	2ª ampliación
	HAEGL (Granizo)-h	
	NYD (Necesidad)-n	
	IS (Hielo)-i	
	GER (Cosecha)-j	
	EOH (Tejo)-ei	
	PEORD (Manzana)-p	
U	EOLH (Defensa)-z	3ª ampliación
	SIGEL (Sol)-s	
	TYR (Tiw)-t	
	BEORC (Abedul)-b	
	EH (Caballo)-e	
	MAN (Hombre)-m	
	LAGU (Agua)-l	
	ING (Dios de la Fertilidad)-ng	4ª ampliación
	DAEG (Día)-d	
	ETHEL (Patria)-o	

y recordar, pero hay que tener en cuenta que las runas son germanas. Tras un breve resumen damos una explicación detallada de los diferentes niveles de significado de cada runa y de las distintas formas en que pueden ser utilizadas en magia.

1. F FEOH (ganado) – f

Feoh inicia y da nombre al primero de los tres *Aettir*. Significa la bestia de carga y, por asociación, las cualidades que caracterizan al ganado; todo lo que es doméstico y manso; de espíritu débil; servil, estúpido, torpe; para ser usado y poseído por los hombres libres; cobarde. La forma de la runa es como la cabeza cornuda de una vaca.

Debido a que en Alemania el ganado constituía los bienes y se utilizaba en el pago de deudas, el significado original se sumergía en el concepto de riqueza. Antes de la Cristiandad, no existían sentimientos ambivalentes sobre la riqueza. Feoh era considerada como una runa completamente positiva. No se asociaba sólo con las posesiones sino también con el honor. Un hombre podía obtener gran renombre si regalaba ricas donaciones de sus grandes riquezas. Por tal motivo, la familia Scylding, mencionada en el *Beowulf*, gozaba de una gran estima.

La idea de Feoh pudo abarcar tanto el significado de ganado como el de esclavos, ya que eran considerados animales de carga y unidades de riqueza. Dar esclavos capturados en batalla, y más tarde dar su equivalente en oro, era como conceder a otra persona algo de la gloria de la batalla. Mediante el botín obtenido se medía el valor y la fuerza de un hombre.

Refiriéndonos a la magia, Feoh se puede utilizar tanto para el bien como para el mal. Si se emplea como exponente del poder de alguien en su entorno, o para que aumente la riqueza de esa persona, funciona como beneficiosa. Pero si se aplica directamente con propósitos ofensivos, aumenta la cobardía y la torpeza. También se puede emplear para abatir el ánimo del enemigo y hacerle incapaz de actuar con eficacia. Puede crear miedo y también una dependencia servil.

2. también y (uro) - u

El uro vivía en los bosques de Europa y es una especie de buey salvaje, aunque fueron exterminados en el siglo XVII. Tenía una estatura de seis pies hasta el lomo, pelo negro enmarañado y grandes cuernos en forma de espiral, poseía la fiera de un jabalí y la fuerza de un toro. Tanto el uro como el bisonte americano de las praderas tenían el mismo significado para los cazadores teutónicos y para los indios.

Uno de los primeros letrados que entró en los bosques germanos fue Julio César, quien nos ofrece una buena descripción de este animal en *la Guerra de las Galias*:

Es un animal algo más pequeño que un elefante y con el aspecto, color y forma de un toro. Son fuertes y ágiles y atacan a todo hombre y bestia que ven. Los nativos sufren trabajos para poder capturarlos en un hoyo y acto seguido matarlos. Esta práctica endurece a los jóvenes y los mantiene en forma. Los que matan a estos animales en mayor número, exhiben sus cuernos en público para que se vea lo que han sido capaces de hacer, y ganan mucha admiración. El uro es imposible de domesticar,

aunque se capture aun siendo joven. Los cuernos son mucho más grandes que los de nuestros bueyes, y su aspecto y forma es también muy diferente. Los germanos los aprecian mucho, engarzan plata en sus bordes y los usan como vasos en sus banquetes más importantes.

Si hacemos abstracción de las cualidades del animal, podemos percibir que Ur significa la potencia elemental masculina. Físicamente: fortaleza, agilidad y resistencia. Emocionalmente: valor, y audacia. Espiritualmente: libertad. Es decir, lo que nunca puede ser domesticado o esclavizado. El alma triunfante de la naturaleza. Un cuerno o un falo erecto es la forma de Ur.

El significado de esta runa contrasta totalmente con el de la runa Feoh. Es evidente que las dos primeras runas forman un par. Este patrón continúa a lo largo de todo el alfabeto y es muy útil para dilucidar los matices ocultos de ciertas runas. Pese a presentar un fuerte contraste, los pares no siempre son opuestos.

El uro es sinónimo de virilidad. Vemos reflejada su importancia mágica en la decoración de los cuernos y en su cuidada conservación, y también en la consideración por parte de los anglosajones del uro como emblema de la runa siendo que estos animales nunca habitaron las islas. Es probable que el hecho matar un uro fuera un rito para acceder a la masculinidad.

Mágicamente, la runa Ur se puede emplear para infundir resolución y coraje, para devolver la esperanza y para ponerse en acción. También puede utilizarse para aumentar la potencia sexual en el hombre. Cuando se usa indirectamente, puede emplearse como amenaza y como medio de fuerza destructiva.

3. Þ THORN (mal) - th

En el sentido más estricto, Thorn es el nombre de un gigante perverso. Su figura ha llegado hasta nosotros por el cuento de la Gallina de los Huevos de Oro. Normalmente se le ha traducido como Demonio.

La forma de esta runa es aguda y cortante, como un diente o una garra. Los anglosajones le dieron a esta palabra el significado de la espina que se encuentra en los rosales. Pero tanto el sentido antiguo como el nuevo contienen la idea de dolor y lucha. Un antiguo poema rúnico inglés dice:

La espina es extremadamente puntiaguda,
dolorosa para cualquier guerrero que la atrape,
fiera para cualquier hombre que descanse en ella.

Todo esto parece una descripción exagerada para una raza de guerreros acostumbrada a las dificultades de todo tipo, pero es apropiada si la aplicamos a un demonio gigante. Aunque el significado primitivo de la runa se olvidó, sus asociaciones continuaron. Al demonio Thorn se le podía denominar como inconmensurablemente fiero.

Generalmente, esta runa transfiere un sentido de fuerza maléfica opuesta a la voluntad humana. Es el poder del Caos, brutal y destructivo, en oposición al orden universal. Contiene las peores asociaciones de los gigantes del hielo. En los poemas rúnicos escandinavos, los gigantes reciben el nombre de «torturadores de mujeres», término que resume su crueldad.

En cuanto a la magia, esta runa es malévola si se aplica directamente a otra persona. Se podría utilizar para atraer la confusión y la destrucción, para que alguien sea, literalmente,

visitado por el demonio. A pesar de que se usa sencillamente para personificar al mal, se puede rodear de otras runas protectoras y puede también exiliar el mal de una persona o de un lugar.

4. ƿ también ʀ OS (Dios) - a

Un dios, probablemente Odín. En una glosa de un poema islandés esta runa es llamada «príncipe de Asgard y señor de Valhalla». Que en las runas anglosajonas significó boca y en las escandinavas, desembocadura de un río. Estos significados posteriores están relacionados con la naturaleza de Odín, que era el dios de la sabiduría, el señor de la poesía y de la expresión verbal.

Hay dos historias que se cuentan acerca de Odín que revelan esta parte de su naturaleza. Para conseguir la sabiduría Odín suplicó a su tío Mimir, un demonio acuático cuyo nombre significa El que Piensa, que le dejara beber de su fuente donde estaban escondidos todo el conocimiento y la sabiduría. Mimir asintió a condición de que Odín se sacara un ojo y se lo entregara como prenda. Tan deseoso estaba de adquirir la sabiduría de la fuente que accedió a esta condición y desde entonces se le conoce como El del Único Ojo.

Pero Odín, al no quedar satisfecho con la Sabiduría, buscó el arte de la poesía. El gigante Suttung poseía el hidromiel, una deliciosa bebida hecha de agua y miel que convertía a cualquiera que la bebiera, aunque fuera sólo una gota, en un gran bardo. El dios se ganó la confianza de la hija del gigante, Gunnlod, con estratagemas y mañas, permitiéndole probar el hidromiel durante tres noches seguidas a cambio de sus favores amorosos. De tres tragos Odín se bebió todo el

brebaje llevándose consigo toda la poesía, a excepción de unas pocas gotas que cayeron al suelo mientras él volaba.

El discurso razonado es lo que distingue al hombre de los demás animales. El Dios de los hebreos creó todo el mundo con una palabra. En la mitología teutónica, la vida mana de los ríos y de las fuentes, que son análogos a la boca de Dios, que habla como fuente de energía creadora. Esta runa representa la oposición a la fuerza del Caos; la personificación de la razón y de la ley de la naturaleza, así como el dador de las leyes humanas que están en armonía con la voluntad de Dios; lo que es amable, benevolente y justo; la fuente de la verdadera felicidad.

En la magia es una runa favorable, ya que abre el camino para el juicio en situaciones difíciles y confusas. Trae la calma. Lleva la luz a la oscuridad. En su significado secundario proporciona conocimiento y oratoria, y actúa como medio de revelación divina. Los profetas de la Biblia hubieran podido profetizar bajo la influencia de esta runa.

5. RAD (Caballar) - r

Un viaje a lomos de un caballo. En el *Antiguo Poema Rúnico Inglés* se dice que el viaje es agotador; el caballo fuerte y el camino largo. Estos elementos están cargados de significación. Para los antiguos germanos los viajes alcanzaban dimensiones épicas, en una época en que los caminos eran pocos y malos. Los viajes cortos requerían de semanas, y los viajes largos de meses e incluso de años. La resistencia física se ponía a prueba hasta el límite. De esta manera, el viaje se convirtió en una metáfora de la misma vida.

La dependencia del caballo era completa, ya que sin él, el jinete quedaba a solas sobre sus propios pies, a merced de los lobos y de los seres sobrenaturales. El caballo se convirtió en el transporte equivalente al barco en el mar. Se sugiere que Rad actuaba como un embrujo para los viajeros. Esta runa poseía asociaciones místicas con todo tipo de viajes. Posiblemente se otorgó también esta runa a los muertos, para guiarlos en su camino al inframundo.

Abstractamente, Rad significa búsqueda y lucha; pero, sobretodo búsqueda. La búsqueda de la realización, y quizá de la sabiduría espiritual. En el plano material significa viaje físico, cambio de domicilio, así como una mudanza forzada.

En magia se puede usar para buscar lo desconocido. Si se aplica sobre otra persona hace surgir el desasosiego y la insatisfacción, y puede producir cambios en la vida que serán buenos o malos dependiendo de las runas que la acompañen.

6. También KEN (Antorcha) - k

Principalmente hace referencia a la luz, que en el pasado era producida por antorchas y hogueras. A la luz humana, como opuesta a la luz natural del sol. La luz física de la llama se asocia con facilidad con la luz de la mente, del mismo modo en que la oscuridad se relaciona con la ignorancia. El intelecto y su agudeza penetrante iluminan los rincones oscuros del alma y disipan las sombras. Después, la runa pudo haberse asociado con el tránsito de los difuntos. El viajero, en su viaje al inframundo, llevaría a Ken consigo como la luz iluminadora de su razón, como guía y alivio.

Las virtudes más elevadas siempre se han asociado con el esplendor. En el Evangelio existen referencias de la luz brillante

de Cristo. Las revelaciones de Dios a los profetas también tomaban forma de luz, como cuando Moisés vio la zarza ardiendo. El blanco es un color sagrado en diversas culturas: el búfalo blanco de los indios americanos, el caballero blanco del folclore europeo o la paloma blanca de la paz.

Los pasajes de las runas de Cynewulf, donde el poeta anglosajón puso su nombre en forma de acertijos rúnicos, Ken se usa como sustituto de inteligencia. Hablando del juicio final Cynwulf dice: «Entonces *cin* temblará, oirá al rey, el regidor del cielo, hablar y pronunciar duras palabras a aquellos que le obedecieron negligentemente en el mundo». Aquí parece que la luz es un regalo de Dios para el ser, para el alma.

Los primitivos germanos incineraban a sus muertos. Se ha hecho el intento de relacionar a la runa Ken con algún ritual del culto solar. Varios símbolos de la figura del sol aparecen en algunos grabados de la Edad de Piedra y también aparecen junto a las runas en algunas reliquias bélicas, como por ejemplo la cabeza de lanza encontrada cerca de Brestlitovsk en la URSS. Tal conexión no sería incompatible con la interpretación de Ken como antorcha, luz, y posteriormente, inteligencia.

Podría descender de la runa Ken la palabra escocesa *ken*, que en la actualidad significa conocer pero en los primeros tiempos significó ver, reconocer e incluso designaba la facultad de la vista. La forma de la runa es algo que vuela y agujerea.

En el aspecto mágico, la runa puede ser utilizada en conjunto con su compañera Rad para penetrar en los misterios. Si se aplica a otra persona, provoca entendimientos repentinos e intuiciones, y disipa la ignorancia. Aplicada perversamente, frustra el aprendizaje o el conocimiento. Representa el más elevado de los tres niveles del hombre.

7. ✕ GYFU (Regalo) - g

En la cultura germana, los regalos jugaban un papel muy importante. Los jóvenes guerreros eran mantenidos por su jefe mediante regalos, caballos, armas y fiestas en abundancia. Las relaciones entre tribus se daban por medio del intercambio de costosos presentes. Tácito escribe en su obra *Germania*:

Es corriente darle al invitado que se marcha cualquier cosa que se le antoje pedir, y sin dudar siquiera un instante. Realmente les encantan los regalos, pero no esperan nada a cambio, ni sienten obligación alguna por lo que reciben.

Intercambiar regalos con los dioses se consideraba como una extensión natural de estas costumbres. De acuerdo con esto, Gyfu se ha considerado como un símbolo mágico conectado con el sacrificio. Parece que se refiere más a los sacrificios hechos a los dioses que a los regalos hechos a los hombres, debido a la naturaleza de las deidades teutónicas se esperaba que los dioses paganos, como Thor y Odín, dotaran a los hombres con fuerza y astucia. Incluso éstas podían serles retiradas por un antojo. Por otro lado, los hombres estaban obligados a hacer sacrificios a los dioses, para que éstos no montaran en cólera y les mandaran infortunios.

Aun previa la llegada del Cristianismo sería razonable relacionar a Gyfu con la caridad. Los grandes jefes tenían la virtud de la generosidad. Los codiciosos eran despreciados y se creía que éstos sufrían un hado desfavorable. Gyfu significaba algo de valor personal que se da libre y voluntariamente. Se consideraba un sacrificio vital renunciar a la felicidad del

presente en aras de la futura. Sacrificar lo más bajo por lo más elevado es bueno, pero es terrible sacrificar lo más alto para conseguir lo más bajo.

La cruz es considerada como un símbolo ancestral del sufrimiento, y en el aspecto mágico es un símbolo de comienzo; es lo que se debe abandonar para adquirir sabiduría y fuerza espiritual. No es posible dar algún paso hacia delante sin dolor ni pérdida. Cuando esta runa se aplica de manera favorable a otra persona, es portadora de dones. Pero si se aplica desfavorablemente, es causante de sacrificios.

8. WYN (Gloria) - w

Pese a que Wyn normalmente se traduce como alegría, la palabra gloria es la más adecuada, ya que sugiere placer en la posesión. Aunque la gloria es algo intangible, se puede ganar o perder. Mientras se da la posesión, se muestra como si se tratara de una banda de honor. La gloria también implica la alegría en el sentido en que no es posible sin ella.

Wyn es el resultado del acto de dar, en relación con su compañera la runa Gyfu; es la recompensa natural al sacrificio. El pago del sacrificio hacia los dioses es la victoria en la batalla y el honor en la vida. La generosidad aporta toda clase de recompensas, ya sean tangibles o espirituales. La expresión máxima de Wyn es el éxtasis, la fusión con la Luz divina.

Odín es mencionado en conexión con esta runa en un poema anglosajón titulado *El Hechizo de las Nueve Hierbas*:

Pues Woden recoge nueve ramas de gloria, castigó a la víbora y la deshizo en nueve partes.

La víbora es una forma empequeñecida del dragón, es la serpiente del jardín del Edén. Las varitas mágicas que tenían runas grabadas en ellas, representando nueve fuerzas naturales, son las ramas de la gloria. No obstante, de cualquier cosa que se corte con nueve objetos resultan diez partes. El nueve se usa en el poema como ciclo de perfección, es una trinidad de trinidades. El número diez comienza un nuevo ciclo y es, por lo tanto, algo tangible. Golpear la serpiente es un acto espiritual.

En el aspecto mágico, Wyn es la recompensa por el sacrificio espiritual; la fuerza que brilla en el nombre dado al neófito cuando toma su identidad mágica y es elogiado por encima del hombre común. Así como Odín utilizó la runa para mostrar su autoridad, también se puede utilizar como un cúmulo de energía. Lo que para los dioses es gloria, se traduce como fuerza en los asuntos de los hombres.

9. también y HAEGL (Granizo) - h

El granizo es un fenómeno natural, milagroso y aterrador. Para la concepción teutónica, los dioses descargaban su ira sobre la tierra arrojando aquellas piedras blancas para arruinar las cosechas y matar a los pájaros. El granizo era considerado como una de las armas de los gigantes de hielo.

Abstractamente, Haegl significa penalidad; sufrimiento involuntario y sin motivo; las aflicciones del trabajo; cualquier injusticia lanzada sobre el hombre por los hados; la pérdida del amado o de la amada; una enfermedad inexplicable; el hundimiento de un barco o el cojear de un caballo; cualquier desastre de la violenta naturaleza. Haegl es destructor

activo y masculino. Destruye los campos de grano y su acción es visible y física.

Con esta runa comienza el segundo *aett*, el cual lleva su nombre. Se han hecho especulaciones sobre si Haegl será el nombre de una deidad desconocida, ya que las runas por las que empiezan los otros dos *aettir* se pueden relacionar con dos dioses: Feoh es el símbolo natural de Frey, y Tyr es otro nombre de Tiw. Pero debido a que no se ha localizado referencia alguna a ningún dios, en el caso de Haegl todo es mera especulación. En el caso de que Haegl fuera un dios debe haber representado un papel similar al de la diosa hindú Kali, la destructora. Tiw es el dios de los asuntos judiciales. Frey es el dios de la generación. Hace falta el dios de la destrucción para que quede la trinidad quede completa.

Para el objetivo maléfico de la magia, Haegl es una runa que se presta a eso. Proyectar sus cualidades sobre otro significa mandarle sufrimiento y penalidades, que estarán más concretamente definidas por las runas que la acompañen. Es un sufrimiento sin esperanza de redención; significa un dolor despiadado y una pérdida violenta.

10. ✕ NYD (Necesidad) - n

Nyd es la necesidad de resistir. El alma humana se resiste a aceptar su destino debido a este elemento; es la voluntad férrea para resistir incluso cuando no hay esperanza; la resistencia contra todo lo que se ponga por delante. Se muestra en circunstancias extremas como enfermedades mortales, o desastres de la naturaleza: es el enfermo de cáncer que se resiste a aceptar la muerte; la víctima de un naufragio que continúa

luchando contra viento y marea después que su conciencia lo ha abandonado. Estas personas ilustran el poder de Nyd.

En Nyd no existe gloria. En el poema *Salomón y Saturno* se la describe como la peor suerte que puede acontecerle al hombre. Es inútil ofrecer resistencia a tal suprema fatalidad, porque yace más allá del control de la voluntad. Con el fin de probar y enseñar, Nyd nos es enviada por los dioses. Asimismo, produce templanza en el espíritu. Si alguien experimenta a Nyd y sobrevive, se convierte en el más fuerte.

Existen varias referencias en donde Nyd está relacionada con Haegl. En el *Abecedarium Normandiam* las dos runas aparecen en la misma línea que reza: «El granizo tiene necesidad». En *El Antiguo Poema Rúnico Inglés* los versos de Haegl y Nyd tienen construcciones paralelas:

El granizo es el más blanco de los granos; se desliza hacia abajo desde las alturas del cielo, y las ráfagas del viento lo sacuden; entonces se transforma en agua.

La dificultad oprime el corazón; sin embargo algo a veces se transforma, para los hijos de los hombres, en un recurso de auxilio y salvación, si saben aprovecharlo a tiempo.

El sufrimiento de Haegl se da gracias a que Nyd es la fuerza del espíritu humano. Ambas van juntas. La necesidad de resistir nunca se ejercitará si no hay grandes penalidades. La forma de la runa Nyd sugiere una cruz quebrada o quizá un hombre que lleva una carga difícil y desequilibrada.

Cuando toda la esperanza está perdida, en el aspecto mágico, esta runa trae fortaleza y desafío. Hace que la cara de ciertos muertos tome una expresión intrépida. Abatida sobre

otra persona produce la fuerza interior que permite sobrevivir en sufrimientos extremos, tanto de índole física, como psíquica. Pero si se utiliza indirectamente, es portadora de penalidades, sobre todo si ello se realiza con intenciones negativas.

11. | IS (Hielo) – i

El sentido exacto de esta runa es hielo, particularmente la delgada capa que cubre zonas del mar, los lagos y los ríos. Todos los pueblos del norte habían de desplazarse por caminos helados durante el invierno. Su aspecto era traicionero. Si un viajero andaba sin precaución, podía caer en el hielo y perderse sin dejar rastro alguno. En *El Poema Rúnico Islandés* se escribe:

El hielo es la corteza de los ríos
El techo de las olas
y la destrucción para los hombres.

El hielo se destaca por dos cualidades: el secreto y la traición. Se forma de manera silenciosa, sellando las aguas y confinándolas como si se tratara de una jaula de acero. Es duro cuando el hombre quisiera que fuera blando y viceversa. Nunca se puede confiar en él. Rodea el casco de un barco y lo tritura con sus salvajes garras. Arroja dentro de sí al caballo o al viajero.

Debido a sus cualidades engañosas, es femenino. Si Haegl es el golpe del hacha, Is sería el veneno en el vaso de vino. A pesar de esto, el hielo también tiene sus aspectos atractivos y sugerentes. Como se establece en *El Antiguo Poema Rúnico Inglés*:

Reluce tan claro como el cristal, tanto como las joyas;
es un suelo labrado por la escarcha, hermoso para ser contemplado.

Gran parte de su peligro radica en su apariencia, ya que parece invitarnos. El viajero se descuida debido al silencio y la calma del hielo. Un paso sigue a otro y antes de que se dé cuenta, se está golpeando la cabeza contra él.

La invariabilidad es otra cualidad del hielo, ya que cierra la vida bajo su superficie y la mantiene inmóvil como si se tratara de hechizo. Y además de todo esto, doma a las incansables olas. Debido al poder de Is, las cascadas y las fuentes se convierten en monumentos rígidos.

En la magia, Is evita acciones mediante sutiles y secretos ardides. Se puede usar para congelar una intención o una emoción antes que se desarrolle completamente. También puede causar una catástrofe no prevista, en la que la víctima no pueda percibir su desarrollo. Pero su principal cualidad es la de impedir acontecimientos.

12. <> también GER (Cosecha) – j

Ger significa cosecha, aunque desde un punto de vista más general, la palabra ciclo sería una denominación más útil. Nos muestra el ciclo completo del año cuando la labor de los campos en primavera y verano se ve recompensada en el otoño. El otoño no era reconocido como una estación por los antiguos germanos. De acuerdo con Tácito, los germanos únicamente reconocían la primavera, el verano y el invierno. Probablemente sólo lo consideraban como un resumen de todo el año, más que como un cuarto de éste bien diferenciado.

Esta runa representa cualquier revolución o ciclo de cambio; un cambio en la suerte; un ciclo de vida; todos los ciclos naturales como las fases de la Luna; los cambios de las estaciones. En varias ocasiones, los estudiosos han definido a Ger como año, primavera, verano y estación de la cosecha. Su significado más amplio comprende a todos éstos.

El cambio de ciclo más obvio para los teutones era el del verano al invierno y viceversa. La alegría y la abundancia cosechada se oponían a la pena silenciosa de la congelación de los lagos, los ríos y el mar. La calma de Is contrasta con el movimiento cíclico de Ger. En invierno todo se detiene. Con el retorno del sol las cosas comienzan a moverse de nuevo. Ger es cambio, y el cambio siempre es cíclico.

Aun la misma forma de Ger sugiere una energía que da vueltas. Es un torbellino, un vórtice de fuerzas activas. Una forma alternativa de Ger muestra un eje atravesando el centro de un círculo. Este es un símbolo hindú que significa generación.

En magia, a través de Ger se provoca una inversión de las circunstancias. Permite que la rueda de la fortuna gire, que lo alto venga abajo y que lo que estaba bajo se vaya a lo alto. Hace que los acontecimientos den una vuelta completa. Más esotéricamente, se utiliza para actualizar un deseo, haciendo que una visión interior se convierta en una realidad física; en el cumplimiento de los proyectos.

13. EOH (Tejo) - ei (un sonido entre la e y la i)

El tejo es un árbol de hoja siempre verde, con bayas de un rojo brillante y una madera resistente y elástica. Eoh se utilizaba en la fabricación de arcos, e incluso una de sus transliteraciones

es un arco hecho de tejo. Los arcos de tejo eran muy valiosos por su fuerza.

Parece haber estado relacionada con el acto de arder. *El Poema Rúnico Noruego* dice:

El tejo es el más verde de los árboles durante el invierno;
cuando arde, chisporrotea.

Eoh es denominado el guardián de la llama en *El Antiguo Poema Rúnico Inglés*. Para los teutones, el fuego era sagrado. El perdurable color verde del tejo parecía dotar a la madera de poderes rehabilitadores. En los tiempos primitivos se acostumbraba quemar los cuerpos de los muertos antes de enterrarlos. Es probable que las varillas rúnicas fabricadas de tejo fueran quemadas en las piras funerarias para ayudar a los muertos a alcanzar la vida eterna.

Debido a que los tejos también se sembraban en los cementerios, hoy en día aún se pueden apreciar. O quizá, los muertos fueran incinerados en arboledas de tejo. Se cree que el tejo atrae fuerzas sobrenaturales. Se mira con pavor a los tejos antiguos puesto que se cree que atrapan y absorben los espíritus de los muertos, lo que les impide vagar.

La madera que echa chispas al arder no es la más buscada para el uso doméstico. Pero en magia se puede considerar el chisporroteo como un presagio favorable. Existe una forma clásica de adivinación en la que el crepitar de las ramas del laurel arrojadas al fuego se considera como un signo favorable.

Los talismanes encontrados por los arqueólogos en forma de varita mágica y hechos de tejo dan testimonio de la consideración de esta madera como poseedora de poderes mágicos de carácter vigorizante y protector. La runa Eoh puede considerarse como sinónimo de fuerza y vitalidad. El

término yeoman, que significa soldado, originariamente significaba seguidor de un jefe, o sea, arquero. Este término tiene connotaciones de todas estas virtudes en la expresión «servicio de yeoman».

Con el objeto de prestar fuerza y proporcionar una base firme, esta runa puede ser utilizada en la magia. Se depende de ella en épocas de necesidad. Puede proteger a una persona de ella misma volviéndola inteligente y pensadora. Evita la conducta autodestructiva. De forma más mística, proporciona un instrumento de alivio para la oscuridad del alma.

14. PEORD (Manzana) – p

Probablemente el significado original de esta runa fue manzano. No obstante, Peord es una de las runas más oscuras y ninguna de las interpretaciones que existen es lo suficientemente adecuada. Se han propuesto varias definiciones tales como la de peón, ficha, caja de dados, tablero de juego e incluso pene. Estas especulaciones surgen a partir del contexto en el que se sitúa. Dice *El Antiguo Poema Rúnico Inglés*:

Una mesa de juego (?) es siempre fuente de recreo
y diversión,
para príncipes orgullosos, donde los guerreros se sientan
felicemente juntos en el salón de banquetes.

El significado de Peord como un juego, o forma de juego, aunque sea correcto en el contexto del poema, ha sido modificado y está muy lejos de su mensaje original. Al comienzo, todas las runas se referían a objetos naturales o a los elementos. Sólo se trivializaron cuando fueron interpretadas

por sociedades ya asentadas. Por ejemplo, el tejo pasó a ser arco de tejo, el ganado pasó a ser riqueza, la necesidad de resistir se convirtió en una obligación feudal.

Pero, si tablero de juego es su significado degenerado, se puede establecer un lazo con el significado primario de la runa: manzano. Tácito, en su *Germania* menciona cómo los antiguos germanos procedían a la adivinación mediante las ramas de árboles cargados de frutos e inscribiendo runas en estas ramas. El árbol frutal más frecuente en los bosques del norte es el manzano. La historia nos enseña que las formas más usuales de adivinación degeneran en formas de juego. El juego de cartas común evolucionó del Tarot. Los dados derivaron de la geomancia. Así, no es improbable que la adivinación germana fuera reducida con el tiempo a una modalidad de juego de mesa, probablemente alguna variante de las damas. De haber sido así, el nombre rúnico de la madera utilizada habría desembocado en el nombre del juego.

Todo esto es, a grandes rasgos, muy especulativo. No obstante, vale la pena mencionar que otro estudioso llamado Marstrander llegó a la misma conclusión a través de otro camino filológico. Relacionó el nombre de la runa Peord con el nombre irlandés para manzano, que es *ceirt*, y conectó ambos ateniéndose a la evolución de las palabras.

Tiene sentido el hecho de que exista una runa aparte para el manzano. Hay muchas otras runas que tienen nombre de árbol. La manzana tiene asociaciones mitológicas y mágicas muy poderosas: las manzanas del árbol del conocimiento; la manzana dorada que le dio Venus a Paris; las manzanas de Idún con las cuales los dioses conservaban su juventud; las manzanas de Sodam, preciosas cuando se las contemplaba, pero su interior era de ceniza; las manzanas de Istkahor, dulces por un lado y amargas por otro.

La manzana parece haber sido un símbolo beneficioso dentro de la mitología teutónica. El dicho «toma una manzana al día y no verás al médico ni un día», continúa siendo popular en la actualidad. No obstante, las manzanas tienen una cualidad ambivalente. Una fruta tan deliciosa y seductora se convierte con facilidad en un instrumento del mal. En el cuento de Blanca Nieves, la malvada bruja utiliza una manzana para esconder el veneno.

Es probable que para los antiguos germanos Peord significara cornucopia de vida o salud. Su forma es cerrada como un vaso. La manzana era una placentera fuente de sustento y, por lo tanto, era celebrada en las Bacanales. Las connotaciones negativas provienen de las positivas, demasiada celebración trae malestar al día siguiente. En este sentido Peord se opone a su par complementario Eoh, que es serio y frugal por naturaleza. Ambas vienen de un árbol, pero con asociaciones diferentes. En la fábula de la Hormiga y la Cigarra, Eoh podía aparecer en lugar de la hormiga y Peord en el de la cigarra. Los que reúnan grandes cantidades Peord son gente divertida, pero poco formales.

Debido a que en la magia esta runa trae consigo mucha abundancia y placer, incluso en exceso, no debe de utilizarse en demasía. Es la más feliz y brillante de todas. Si se llegara a echar sobre otra persona con intenciones malignas, podría inducir al exceso en la gula, la lujuria y la embriaguez; puede volverles derrochadores. De igual forma que el vino, que es delicioso, pero con moderación, de lo contrario, puede ser mortal.

15. † EOLH (Defensa) – 2

Eolh es otra runa que al parecer está en conexión con un símbolo muy antiguo: la mano extendida, cuyo gesto nos recuerda un signo instintivo para apartar el mal. En cuevas, donde vivieron una vez los hombres prehistóricos, se han encontrado huellas de manos delineadas. Los indios americanos utilizaban este símbolo para la paz. Símbolos similares, pero con cinco ramas, se usan en el norte de África para protegerse del mal de ojo.

En este punto cabe una objeción, ya que si el objetivo del Eolh hubiera sido el de representar la mano humana, éste habría tenido cinco protuberancias. De hecho, ésta es una de las runas menos inteligibles. En poemas rúnicos postreros parece haber significado junco-alce, que podía ser una clase de hierba dura de la que se alimentaban los alces. Pero también se la ha interpretado como sauce, acebo de runa, incluso, como el signo de una deidad oscura llamada Alcis, que Tácito menciona.

Pero de una cosa sí estamos seguros: los guerreros llevaban la runa para que les protegiera en la batalla. En *El Antiguo Poema Rúnico Inglés* las connotaciones defensivas son claras:

El junco suele vivir en los pantanos,
creciendo en el agua, produce heridas dolorosas
que tiñen de sangre a todo hombre
que lo tome en su mano.

Alguien que de niño haya intentado desgarrar un puñado de hierba alta de los pantanos entenderá completamente lo que aquí se quiere decir. Las fibras de las hojas cortan la piel

como si fueran navajas. Este poema es similar al que representaba a Thorn.

Eolh se relaciona, en *El Poema Rúnico Noruego*, con la garra de un halcón y, pictóricamente, ésta sería la mejor correspondencia. En el sepulcro de un chamán descubierto en Copenhague, se encontró la garra de un halcón junto con otros utensilios mágicos. Las garras del halcón son el punto principal de su fuerza; con ellas coge y mata a su presa. Es probable que los pueblos teutones fueran conscientes de esa fuerza. Las garras de los halcones momificadas encarnarían la velocidad, la nobleza y la fuerza. Entre los indios de América, el águila ocupaba un lugar preeminente en la jerarquía mágica.

Independientemente del significado original de la runa, todo concuerda con su significado general: mantente alejado o sufrirás las consecuencias. Es como una especie de escudo que la persona levanta tras él para protegerse.

En el aspecto mágico, esta runa se utiliza para la defensa en todos los niveles: físico, emocional e intelectual. Protege contra los ataques de los hombres, las bestias o de los espíritus. Se la puede mandar a otra persona para mantenerla a salvo del mal. Eolh tiene presencia importante en los talismanes rúnicos que se llevan en los rituales peligrosos, que se describirán más adelante.

16. también SIGEL (Sol) - s

Sigel representa a los rayos que emanan del sol y que llegan a la tierra; es la fuerza activa y su forma sugiere un relámpago. En la carta de la Torre, del Tarot, se muestra un relámpago que

sale del sol para destruir una torre de piedra, que algunos asocian con la torre de Babel.

Los nazis conocían a la perfección el poder destructor de esta runa, por eso la eligieron como insignia de las S.S. En realidad la cruz gamada no es más que dos sigel entrecruzadas que recuerdan el remolino llameante de un meteorito que cae. En los tiempos paganos los meteoros se consideraban como armas de los dioses, particularmente de Thor cuyo martillo se creía, en un principio, que era un meteorito.

La adoración de los germanos hacia el sol era muy notoria. César menciona el culto al sol, y de hecho las numerosas ruedas solares grabadas en la roca lo atestiguan, así como también ciertas reliquias: el altar de bronce hallado cerca de Ystad en Suecia. Este último es una pieza importante, labrada toscamente con forma de tambor; descansa sobre diez ruedas de bronce ataviadas con círculos concéntricos y anillos de fuego que forman una imagen solar de proporciones impresionantes.

El poder y la fuerza ofensiva que sugiere la forma de la runa Sigel queda patente en estos versos de *El Poema Rúnico Islandés*:

El sol es el escudo del cielo,
es el rayo luminoso
y el destructor del hielo.

Sigel es considerada en la magia como la espada de la justicia, el justo castigo de los dioses. Se utiliza para destruir al enemigo y luchar hasta el corazón del problema. Sigel es un arma ofensiva como Eolh lo es defensiva y se emplea para castigar. Sus efectos son similares a los de la espada de los

rituales mágicos. Como es un instrumento de Luz, no se puede utilizar para cometer el mal y quedar impune. Los intentos de prostituir esta runa con fines oscuros acaban siempre trágicamente.

17. ↑ TYR (Tiw) — †

Con esta runa comienza el tercer *aett* del *futhark* germano y de ella toma su nombre. Es uno de los dioses teutónicos más importantes de los tiempos prehistóricos pero cuando los historiadores romanos empezaran a recoger las costumbres germanas había degenerado ya en una deidad menor de la guerra; además se le comparaba con Marte. No obstante, de lo que podemos dilucidar de su naturaleza, merecía algo mejor. Su gran valor era refrenado por su inteligencia y su sentido del honor. La ira ciega y asesina característica de Marte no formaba parte de la forma de ser del Tiw original. Era el dios de los juicios legales y morales, el defensor de los juramentos. Se le podría comparar más bien con Mercurio que con Marte, ya que tanto Tiw como Mercurio eran instrumentos de la justicia.

Dejando a un lado su carácter primitivo, el hecho es que el tardío Tiw era dios de la guerra. La runa ↑ es similar al símbolo de Marte ♂. Se grababa en las armas y se llevaba a la batalla para que infundiera valor y astucia. Aparece en muchos amuletos rúnicos. El hecho de que exista una similitud entre la forma de Tyr y la de la mayoría de los objetos punzantes, sobre todo la lanza, es muy significativo. El arma favorita de los germanos era una lanza corta y ligera llamada *framea*, que podía ser tanto arrojada al enemigo como utilizada en la lucha cuerpo a cuerpo.

En *El Antiguo Poema Rúnico Inglés* la esencia de Tyr se convierte en una constelación o en una estrella o quizá en un planeta de la noche. Pero incluso entonces seguir manteniendo sus connotaciones de fidelidad y seguridad:

Tyr es una de las señales-guía, mantiene la fe de los príncipes; y orienta siempre su camino sobre las nubes nocturnas; nunca falla.

Quizá esta definición tardía hace referencia al planeta Marte o a una constelación de estrellas. Probablemente se trate de la Estrella Polar que en los mapas se simboliza con el signo: ♄. La Estrella Polar es verdaderamente una guía, ya que siempre mantiene su posición y nunca falla.

En el aspecto mágico, Tyr es similar a Sigel, en cuanto a que ambas son armas ofensivas, pero Tyr se refiere más específicamente a las cualidades humanas del valor y la resolución. Confiere su fuerza en batallas de todo tipo. Hace que los miembros debilitados continúen en pie y guía las armas hacia su objetivo. Grabada sobre un arma, le ayuda a dar golpes exactos e impide su ruptura. Si se intenta aplicar a otra persona con intenciones maléficas, acarrea luchas de todo tipo. Puede provocar luchas físicas o de conciencia dependiendo de cómo la runa esté modificada por las circunstancias, así como por las runas que la acompañen.

18. ☞ BEORC (Abedul) — b

Beorc es un elemento muy importante en la cultura teutónica, ya que es el símbolo del despertar de la primavera. El abedul es el primer árbol que reverdece en los bosques de

Europa después del largo invierno. En *La Rama Dorada*, Frazer describe cómo los aldeanos rusos cortaban un abedul joven en primavera, lo vestían con ropas de mujer y se le hacían los honores con fiestas y celebraciones y después, se le arrojaba al arroyo. Frazer cree que este último acto sirve de hechizo para atraer la lluvia, pero es más probable que fuera para desarrollar la fertilidad. Una variación de esta costumbre era la de vestir a la chica más guapa del pueblo con ramas de abedul.

Las cualidades femeninas que se le atribuyen al abedul se deben principalmente, a que el tronco es delicado, y a que sus delicadas hojas y su corteza dorada le dan un aspecto ornamental. Probablemente estaba relacionado con Freyja, la diosa que amaba el ornamento y la mujer más hermosa en Asgard.

Con el fin de que las yeguas quedaran preñadas y con el de conseguir mujeres, se colocaban ramas de abedul en las casas y en los establos. Con un objetivo similar se fustigaban tanto hombres como mujeres. En la moderna Escandinavia la costumbre perdura en conexión con la sauna. Hasta tiempos recientes se golpeaba a los estudiantes de toda Europa con abedul para conseguir que sus mentes fueran productivas. En el Cheshire existía la costumbre de fijar una ramita de abedul en la puerta del amado. La corteza del abedul evita el escorbuto y posee otras cualidades curativas. El humo de su madera, al quemarse, es fragante y agradable.

Por lo general, esta runa significa salud, belleza y amor. Y asimismo fomenta la vitalidad y el crecimiento y renueva la fuerza vital. Hace que las mujeres tengan hijos. El efecto de Beorc es antónimo al de su par rúnico Tyr, que trae la destrucción.

En el aspecto mágico se utiliza para sanar y reconfortar en tiempos de penalidades. Se puede aplicar como hechizo

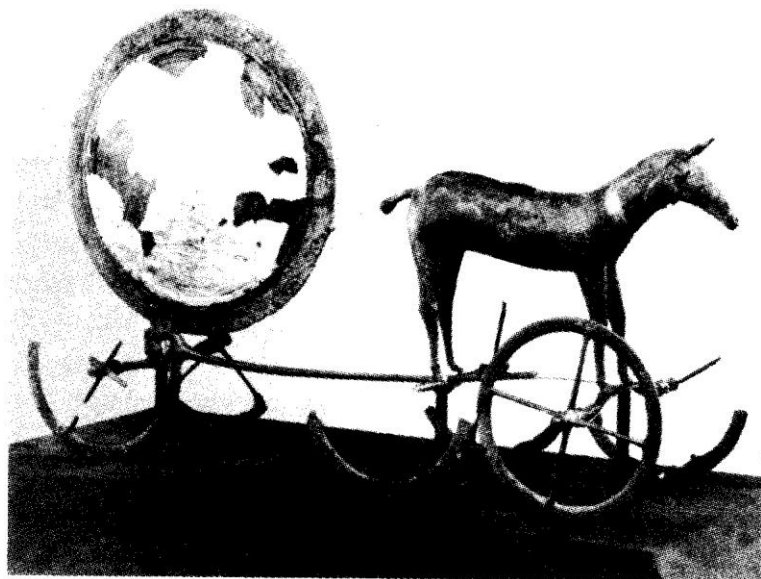
amoroso, y de forma maligna para hacer surgir pasiones incontroladas. Sin embargo, no se la puede prostituir con facilidad ya que su naturaleza fomenta el equilibrio sano. Esotéricamente, sirve de entrada a la comprensión de las fuerzas dadoras de vida, de la tierra.

19. M EH (Caballo) — e

Para los primitivos germanos, el caballo era más que un medio de transporte. Era un animal sagrado relacionado con el culto al sol. Al sol se le veía montado en su carro, que corría a través del cielo tirado por resplandecientes corceles. Tácito escribe en su obra *Germania*:

Estos caballos blancos son mantenidos por el pueblo en estos mismos bosques y arboledas sagrados, son puros y no conocen el sudor que produce el trabajo; se les ata a un carro sagrado, y es el sacerdote, el rey o el jefe de la tribu quienes los acampanan y contemplan sus relinchos y resoplidos.

En Trundholm, Dinamarca, se descubrió un carro de bronce que representa el disco solar tirado por un caballo. Originariamente el disco estaba recubierto de pan de oro, la mayoría del cual se ha perdido. Tanto el caballo como el carro van montados sobre ruedas quizá para ser llevados en procesión. Las ruedas tienen cuatro radios y son muy semejantes a las diez ruedas que soportan el altar solar descrito al hablar de la runa Sigel. Este carro solar se ha datado en una fecha tan temprana como siglo X antes de Cristo.



Carro del Sol. Bronce con baño de oro. Siglo X a.C.

Se cree que tuvo propósitos rituales. Sugiere la importancia que tanto el sol como el caballo tenían en el temprano culto teutónico.

Reproducido con permiso del Museo Nacional Danés.

Los sacerdotes interpretaban los resoplidos de los caballos blancos sagrados como augurios, dado que los consideraban mensajeros de los dioses. Cabe mencionar el maravilloso Caballo Blanco de Berkshire, Inglaterra, un gigantesco caballo estilizado excavado en la roca de una colina que sólo puede apreciarse bien desde el aire. Es probable que el caballo fuera un animal sagrado en toda Europa, desde la remota Edad de Piedra.

En el plano material, el caballo simboliza la gracia, la velocidad, la fuerza y las virtudes físicas. Belleza tanto en su forma como en su función. No era un fin en sí mismo sino el medio hacia un fin. Un medio a través del cual los deseos del hombre se podían consumir.

En la magia, esta runa puede emplearse como el medio para solucionar un problema. Si se aplica, puede hacer que una persona se convierta en una bestia de carga para ser usada con un fin determinado. Genera el vehículo para la realización de un deseo. En el plano material proporciona un medio de transporte. Y esotéricamente, dirige al espíritu haciéndole salvar los obstáculos.

20. MAN (Hombre) – m

Man está emparejada con Eh, Y puede traducirse como ser humano o quizá como Mannus, el Adán germánico y el modelo arquetipo de la raza. En los poemas rúnicos se utiliza para referirse a todos los hombres, al ser en general: «el hombre constituye un crecimiento del polvo». Este tono más bien deprimente, figura en todos los poemas más importantes. El concepto de hombre está relacionado con el de la inevitabilidad de la muerte. Hombre es sinónimo de mortal.

Debido a que era usual que los teutones vieran a una parte de sus familias sacrificadas, no les quedaron ilusiones acerca de la grandeza humana. En una de las piedras grabadas con runas, se lee: «El sacerdote Vidken escribió en mí y aquí permaneceré un tiempo». Esto muestra que ni siquiera las piedras eran algo permanente. El tono pesimista de los poemas rúnicos puede ser debido a la influencia del Cristianismo y no debemos proyectarlo al origen pagano de las runas.

La inteligencia, el don de palabra y el libre albedrío son las cualidades que distinguen al hombre de las bestias. Man significa las virtudes mentales. Otras facetas de Man son el poder de la imaginación, el deseo de adorar y la manipulación del entorno. Estas habilidades reciben su energía del alma humana.

Man se utiliza, en el aspecto mágico, para evocar los poderes del intelecto. Cuando Ulises escapó de los Cíclopes irradiaba Man. Esta runa es también el símbolo del hombre astuto y de la hechicera. Proporciona los medios para conseguir un fin.

21. ᚠ LAGU (Agua) — I

La forma de Lagu nos recuerda un junco quebrado. Esta runa significa agua, particularmente el agua del mar, pero también la de los ríos, fuentes y cascadas. El agua es un símbolo complejo que tiene connotaciones tanto positivas como negativas. Hace las veces de fertilidad en forma de lluvia y arroyos, pero también representa a los monstruos de las pesadillas del mundo de las sombras cuando se presenta como un lago oscuro. Incluso puede significar el caprichoso destructor de las naves encarnado en el océano embravecido. Es regla

general que las aguas estancadas y salobres sean consideradas como perniciosas, mientras que las claras y en movimiento son beneficiosas.

En tiempos pasados, los viajes marítimos eran más fáciles que los terrestres. La mayor parte de los pueblos que no habían estado siempre en un único lugar conocían la fuerza de las olas, el terror inicial de perder de vista la tierra, así como el profundo sentimiento de dependencia del capricho de los hados.

Al agua se la consideraba como el sombrío reino de lo desconocido que los hombres cruzaban temerosos, ignorando lo que hay bajo su superficie. Equivale a las profundidades del inconsciente que la conciencia no puede sondear. Representa el lado obsesivo y perverso de la sexualidad cuando no se mezclaba con la luz solar. En la mitología teutónica las ondinas eran espíritus del agua; hermosas sirenas que empujaban al hombre bajo la superficie de las aguas llevándolo a la muerte. Sus canciones producían la locura. Sin embargo no podemos evitar el agua, aun con sus aspectos más negativos, ya que es una necesidad para la vida diaria.

Lagu es una runa misteriosa (en magia), y está conectada con los poderes lunares. Produce sueños y visiones; locura; falsos embarazos; suicidios; crímenes irracionales y anti-naturales. Se puede utilizar para distinguir el futuro, pero no se debe confiar en ella. Es voluble. No obstante, cuando se han agotado todos los sueños y todas las esperanzas, una pequeña porción de Lagu puede provocar un cambio y un crecimiento. En la magia moderna se le conoce por el símbolo de la Copa, que representa las cualidades más saludables del agua.

22. También y ING

(dios de la fertilidad) - ng

Ing era un dios de los daneses. La palabra del antiguo inglés *Ingwine* significa amigos de Ing, y se aplicaba a los daneses en el *Beowulf*. Tácito menciona una tribu que vivía en el mar Báltico llamada los *ingaeuanes*. El *Antiguo Poema Rúnico Inglés* dice:

Ing fue entre los daneses del este el primero
en ser contemplado por los hombres,
hasta la última época en que se fue hacia el este sobre las
olas, seguido de su carro;
Ese fue el nombre que le dieron al héroe aquellos duros
guerreros.

El dios Frey, que era la deidad teutónica masculina de la fertilidad, tiene otro nombre, *Yngvi*. Sus descendientes se llamaban *Ynglingar*. Como Frey era el hijo de Nerthus, la madre tierra, y viajaba en un carro, se supone que Ing ha sido también el dios de la fertilidad, aunque esto es sólo una suposición. El *Antiguo Poema Rúnico Inglés* lo describe como un héroe.

Es fascinante el hecho de que su retirada, a través de los mares hacia el este, la hiciera al frente de su carro. Lo lógico sería que él condujera el carro. Es probable que fuera un viajero invisible, con un modelo físico de carro sagrado, como Nerthus. Pero algo le indujo a marcharse a través de los mares —¿quizá la llegada del Cristianismo?— y a que su carro sagrado fuera conducido tras él.

Cuando Ing cruza las aguas, esta runa está emparejada con Lagu. Cruzar las aguas era una forma de referirse al tránsito

hacia el inframundo. Ing es un dios que se retira como los grandes héroes, quienes junto a sus armas eran arrojados al mar en barcos a los que se prendía fuego. El carro de Ing, que le sigue, es el navío inerte y hueco del dios.

Asimismo, Ing podía haber sido un dios del hogar, protector de la familia y de la casa, que aseguraba buena pesca y buena cosecha. Representaba el lado productivo y sano de la sexualidad. Así como Lagu es la fuerza y la influencia de las aguas, Ing sería la fuerza y la influencia telúrica.

En magia, Ing se puede utilizar para superar los espejismos y las enfermedades mentales. Funciona como ayuda en los problemas diarios, pero no debe menospreciarse bajo ningún concepto. Ing es una fuerza poderosa del bien. Protege el hogar y a todos aquellos que viven en él. Calma las disputas domésticas. Une las familias con los lazos de cariño. Es una deidad realista que encarna las simples pero preciosas virtudes humanas que nacen de la tierra.

23. también DAEG (día) — d

Generalmente Daeg se interpreta como la luz del día y está relacionada con el culto solar. El *Antiguo Poema Rúnico Inglés* denomina a Daeg como: «la gloriosa luz del creador y la fuente de vida y esperanza». Frente a la luz del día, los horrores de la oscuridad son impotentes. La luz del día es la representación terrestre de la luz más etérea del espíritu divino. Si Ken es la luz artificial de la antorcha en la casa de los hombres Daeg es la luz natural del cielo, Ken es el espíritu que actúa a través del hombre en forma de virtud humana; es el espíritu que actúa a través de la naturaleza para crear belleza del mundo divino.

Daeg también se puede interpretar como un periodo de tiempo en el que la luz cobra fuerza, alcanza su máximo esplendor y posteriormente declina. Para los germanos el día comenzaba con la oscuridad. Tácito, el historiador romano que recogió este hecho, lo encontró muy extraño:

En vez de contar los días como
lo hacemos nosotros, ellos
los cuentan por noches y de esta manera fijan sus citas
tanto ordinarias como legales.
Consideran a la noche como
generadora del día.

Se podría conectar el paso del sol a través del cielo con el paso del alma humana por la vida terrenal, el cual comienza en la oscuridad del vientre; el nacimiento, el alba; la plenitud, en el mediodía; la vejez porta claramente la debilidad, y sería el crepúsculo; y la muerte sella los párpados de nuevo en la oscuridad.

En lo abstracto, Deag podría significar lo completo o la totalidad; la duración de un proceso o de una cosa; un círculo que define los límites; un nombre, que ante Dios define la totalidad de una vida. El periodo de existencia debe diferenciarse de Ger, ya que éste significa revolución e inversión.

En la magia, esta runa puede utilizarse para concluir cualquier cosa que esté incompleta. Utilizada malévolamente podría provocar la muerte. Hace que concluyan las batallas y las historias de amor. Respalda la conclusión de acuerdo con las leyes naturales de los dioses. Puede utilizarse para establecer límites o cantidades. En su otro sentido, como luz de la naturaleza, Deag se puede utilizar para desterrar la influencia opresiva de un ambiente hostil.

24. ETHEL (Patria) — o

En su aplicación primaria, esta runa indicaba el lugar de nacimiento en la localidad inmediata donde un clan o tribu habitaban. Para los germanos, la tierra era importante. Las familias preferían vivir algo distantes a aglomerarse unas a otras en pueblos y ciudades. El origen de Ethel puede estar en este espacio circular alrededor de la casa.

En el momento en que las sociedades teutónicas se desarrollaron, se modificó el sentido de las runas, primero para referirse a la tierra heredada y posteriormente, a la propiedad heredada. Utilizada en este amplio sentido, Ethel significa la suma de los terrenos acumulados, las donaciones de los jefes, los despojos de guerra, así como lo logrado con el arte de sus propias manos.

El significado comúnmente aceptado para la runa Ethel son las propiedades, en forma de terrenos, y está situada en último lugar en el *futhark* tradicional. Complementa a la runa Feoh, la primera del alfabeto, uno de cuyos significados es la posesión transitoria. Estos dos tipos de posesiones eran interdependientes, puesto que el ganado, la posesión transitoria más importante entre los germanos primitivos, requería de tierra en la que pastar, mientras que la tierra sin ganado carecía, en gran medida, de valor.

Si extendemos el significado de la runa, ésta vendría a ser el país de origen o el lugar de nacimiento. Esta sería una evolución natural de la runa, pues toda nación nace a partir de las posesiones de los clanes familiares en su conjunto. En la magia práctica moderna sería correcto utilizar a Ethel como símbolo de una nación.

Si Daeg representa la duración de la vida humana, Ethel puede representar la conclusión de la vida sobre la tierra. La

tierra de origen de cada hombre es aquella en la que el hombre trabaja y a la que permanece unido tanto moral como materialmente. Las acciones buenas y las malas se transmiten de generación en generación, y constituyen una herencia ineludible. Las leyes humanas que se refieren a la herencia legal se consideran una imitación de esta ley natural.

En el aspecto mágico, Ethel encarna la propiedad y las posesiones. Utilizada en favor de alguien, concede un aumento y usada en contra acarrea la pérdida. Debe tenerse mucho cuidado al utilizar esta runa para que la herencia, sea del tipo que fuere, no sea del resultado de la muerte de una persona amada. Las runas son despiadadas e interpretan las instrucciones de manera literal.

Estos son los veinticuatro caracteres del *futhark* germánico. Existe una cierta controversia acerca de los últimos pares de runas. En el *Antiguo Poema Rúnico Inglés*, Ethel va antes que Daeg. No obstante, el orden de la secuencia rúnica aquí presentado se acepta normalmente como el originario, siendo una equivocación la inversión posterior de Ethel y Daeg.

Cuando las runas viajaron a Inglaterra con los anglosajones, se incrementaron hasta llegar a veintiocho. Estas son las cuatro nuevas runas:

25. AC (Roble) - a

El roble es un árbol común en los bosques ingleses. Es importante por sus bellotas, las cuales proporcionaban alimento para el ganado, y por su madera, que era utilizada en la construcción de barcos y otras estructuras que requerían tenacidad y resistencia. Frazer denomina al roble como: «el árbol sagrado por excelencia de los Arios» y lo relaciona con las

fiestas del fuego. El fuego sagrado se lograba mediante el fro-tamiento de la madera del roble, y los primeros leños de Navidad eran de roble. La llama perpetua de Romove, un santuario lituano, y el fuego de Vesta eran alimentados por el roble.

También Frazer relaciona al roble con el mito de Balder y el muérdago. El muérdago es una planta parásita que crece en los robles. Aparece como una imagen renovadora de la vida durante el mortífero invierno, en contraste con las deshojadas ramas de su anfitrión. Del roble, el cuerpo asesinado y quemado de Balder, surge el muérdago, el espíritu renovado del dios.

26. AESC (fresno) - ae

No se debe confundir con la runa Os, que en el *futhorc* anglosajón toma la forma . La semejanza puede haber surgido por el hecho de que Os signifique Odín, y de que el fresno es un árbol consagrado a Odín.

El fresno más famoso es el Yggdrasill, el árbol del mundo. El fresno se utilizaba para construir armas, sobretodo, mástiles de lanza. La lanza era el arma principal en las tribus germánicas y puede que tuviera, para los anglosajones, asociaciones mágicas.

El *Antiguo Poema Rúnico Inglés* nos habla del carácter del fresno:

El fresno es extremadamente alto,preciado para la
humanidad,
fuerte en la base; se agarra a la tierra con firmeza,
aunque muchos hombres lo ataquen.

Este poema hace referencia a la función que tiene el árbol al ser talado y en su función militar. Además, podría ser una referencia al *Yggdrasill*, que mantiene unida la estructura del mundo, aunque hombres infames y ridículos intenten echar abajo el orden natural.

27. también YR (Silla de montar) - y

Comúnmente se traduce como arco, aunque esta traducción sea poco satisfactoria. Un significado más correcto en el contexto del *Antiguo Poema Rúnico Inglés* sería el de silla de montar:

Una silla de montar (?) honra y es un placer
para todos los príncipes y nobles;
sienta bien sobre un corcel,
es relajante en un viaje, y es también un tipo de arma.

El nombre de esta runa puede ser una contracción del arco-de la silla de montar-de madera de tejo. Este poema debió ser escrito en época muy temprana (en el siglo VIII), entonces no eran comunes las sillas muy trabajadas. Probablemente se pudo haber escrito bow (arco) para que se adaptara al verso, como también habría podido ser horn (cuerno), ya que arco y cuerno en inglés son monosílabos. Cuerno sería una conjetura que puede servir de alternativa. Menos probables son los nombres adorno, hacha o bucle de oro.

28. EAR (Tierra) - ea

Ear la última runa de la primera ampliación del *futhorc* anglosajón, es el significado general de tierra, pero se utiliza en un sentido tan restringido en el *Antiguo Poema Rúnico Inglés*, que ha llegado a traducirse como tumba y casa de los muertos, e incluso como el final:

La tierra es deplorable para todo hombre,
cuando irresistiblemente la carne,
el cuerpo muerto, comienza a quedarse frío,
los lívidos toman la tierra como su compañera de lecho;
los frutos caen, las alegrías se desvanecen,
las alianzas de los
hombres se rompen.

La clase de tierra que aquí se da a entender no es exclusivamente la tumba sino también la carne del cuerpo que se descompone. Cuando se describe al hombre como «un aumento del polvo» es precisamente en este sentido.

En la segunda ampliación se agregaron, al *futhorc* anglosajón, cinco nuevas runas, sumando un total de treinta y tres. Se trata de una ampliación local tardía que quizá tuvo lugar en el siglo IX y que se redujo a la zona de Northumbria. Muy poco se puede decir acerca de estas últimas runas. Su falta de tradición y su carencia de significado mágico es notable. Se las incluyó dentro del alfabeto rúnico para satisfacer las necesidades técnicas del lenguaje y por eso, en este sentido, son artificiales.

29. IOR (Anfibio) - io

La traducción de esta runa es anguila, tritón, serpiente e incluso mar. Ninguno de ellos es totalmente satisfactorio. Es la única de estas últimas runas agregadas que aparece en el *Antiguo Poema Rúnico Inglés*, aunque no podamos deducir un significado lo suficientemente certero puesto que el contexto en que aparece es demasiado ambiguo:

El anfibio (?) es un pez de río;
aunque siempre toma
su alimento de la tierra: tiene un lugar
hermoso donde vivir.
rodeado de aguas, donde vive plenteramente.

Quizá esta runa se refiera a algún tipo de planta acuática, o de rana, e incluso a un ave acuática.

30. CALC (Copa) - k

Asimismo, puede significar cáliz o vasija. Otras traducciones menos convincentes serían sandalia, zapato y tiza. Aunque no mucho se puede hacer para deducir el significado de esta runa. No obstante, la opción más adecuada con fines mágicos es la de copa, pues es fuerte y evocadora.

31. GAR (Lanza) - g

En esta runa el significado está más claro. Siempre se ha tratado a la lanza como un arma germana. La gran lanza de

las leyendas teutónicas era Gungnir, la lanza de Odín de la que ningún blanco escapaba. Había sido fundida por los enanos y era emblema de percepción perspicaz, resaltando la implacable voluntad de su poseedor.

32. CWEORD (Desconocido) — q

Debido a que el significado de esta runa es desconocido, algunos estudiosos han sugerido que carece de sentido. Quizá sería un mero sonido como las letras del inglés moderno. Parece poco probable puesto que las demás runas tienen nombres discernibles. Sin embargo, no se ha propuesto nombre alguno para Cweord.

33. STAN (Piedra) — st

En tiempo prehistóricos, se consideraba a la piedra como una sustancia viva en la que moraban los espíritus. Existen unas montañas en Silesia que alguna vez fueron consideradas como cuerpos de gigantes petrificados. Los enanos vivían en cavernas de piedra y guardaban con celo los tesoros de la tierra. El martillo de Thor, Mjólnir, se creía hecho de piedra.

Para erigir altares se utilizaba una piedra natural, es decir, sin haber sido labrada con martillo y cincel. Los monumentos de los pueblos primitivos de Europa también son de piedra virgen. Sin embargo, en tiempos históricos las rocas pasaron a ser monumentos en los que se grababan runas para dejar algún testimonio.

Métodos Rituales

Existen ciertos elementos básicos que todos los rituales mágicos tienen en común. Como regla mnemotécnica, podríamos llamarlos «las 6 pes»:

1. Propósito
2. Preparación
3. Purificación
4. Protección
5. Puesta en práctica
6. Peroración

El propósito

Si no existe un propósito definido, ningún ritual es posible, ya que todos los

pasos del ritual están encaminados hacia un fin determinado. Sin un propósito preconcebido, el ritual se volvería una representación teatral sin sentido. Y en esto es, precisamente, en lo que se han convertido muchos rituales modernos: el ritual del matrimonio, por ejemplo, donde dos personas se prometen la una a la otra para el resto de sus vidas, en muchas ocasiones es un acto de hipocresía premeditada.

En las culturas primitivas, los deseos inconscientes de los miembros de la comunidad suscitaban acciones que con el tiempo se formalizaron y que más tarde se racionalizaron de manera simplista. Los ritos del hombre primitivo no se inventaron de manera deliberada. Aunque alguien debió proponerlos, nacieron de unas necesidades sociales profundamente enraizadas. En la magia moderna, es también la voluntad quien moldea los rituales. No obstante, los rituales modernos surgen de la necesidad del individuo como tal y, en la mayoría de los casos, se formulan conscientemente.

La superioridad que el Mago moderno tiene sobre el chamán primitivo, radica en que el primero conoce el proceso existente entre el deseo y el ritual e intenta facilitarse los medios para descubrir la forma de ritual que se adapte a una necesidad específica. Es consciente del amplio espectro de las formas rituales utilizadas en el pasado, de las cuales puede extraer ciertos elementos sobre los que pueda construir un rito personal.

En el momento en que se adquiere algo, con el tiempo, algo se pierde. El Mago intenta apartarse de sus instintos, ya que no tiene la capacidad para discernir qué ritual será efectivo y cuál será simplemente un cúmulo de gestos y palabras vacíos. Se deja llevar por la autoridad en lugar de guiarse por su intuición interior que le pueda decir lo correcto. Los grimoires de magia, que originariamente eran experimentos

subjetivos de ciertos individuos, se han convertido para el Mago, en moldes inflexibles dentro de los cuales trata de forzar en vano sus propias necesidades.

Es este el valor de un propósito claramente expresado. Suministra una guía para el método ritual apropiado. El chamán no tenía necesidad de expresar sus deseos ya que el ritual se formaba directamente en la fragua de su subconsciente. Para hacer que la magia se convirtiera en algo racional y traerla al mundo consciente, el Mago debe razonar y expresar su deseo en el caso de que sea él quien diseñe el ritual. De otro modo, el ritual se convertiría en algo sin propósito definido y sin capacidad de acción.

En el momento en que el Mago tenga un propósito definido, se producirá una reacción en su inconsciente y entonces surgirán las formas rituales que habrá de tener en cuenta. En ese entonces, deberá comparar el propósito con la forma y así decidir con la ayuda de la razón si ambos son compatibles. Por sí misma, la razón nunca puede crear un ritual, pero sí puede examinarlo para juzgar su viabilidad.

No existe nada que aclare más una idea que el propósito de comunicarla. Por tal motivo, es aconsejable escribir todos los rituales antes de llevarlos a cabo. Digamos que este precepto debería aplicarse al propósito mismo del ritual. Frecuentemente, el Mago no entiende del todo lo que desea hasta que no lo ve ante sí escrito en un papel. El hecho de anotar el propósito no sólo permite clarificarlo conscientemente, sino también en los niveles más profundos de la mente.

En los rituales mágicos, todos los fines han de ser lícitos. Habrán de estar en armonía con el progreso evolutivo y positivo del universo. Estas leyes evolutivas les han sido dadas a los hombres por medio de los profetas. Los diez mandamientos revelados a Moisés en el Monte Sinaí son un claro ejemplo.

La veracidad de una ley revelada se puede comprobar mediante la comparación con los preceptos otorgados por Dios a la humanidad a través de los siglos. Las verdaderas leyes reafirman la vida; mantienen el amor, la esperanza, la felicidad y todas las virtudes humanas.

Si la finalidad de un ritual está en desacuerdo con la ley divina, el ritual en que se base este propósito acarreará solamente desgracias a la persona que intente llevarlo a cabo. Los ángeles le volverán la espalda y lo dejarán a merced de las maliciosas manipulaciones de los demonios. Éstos podrían conceder al ritual un clima de éxito para atraer al mago y envolverlo con ellos, pero en última instancia toda forma de magia que esté en desacuerdo con las leyes del cielo es destructiva.

La preparación

Las preparaciones para el ritual surgen de forma natural cuando se tiene un propósito muy claro y sin éste son imposibles. Incluyen aspectos tales como: 1) el control del tiempo para que el Mago esté disponible en el momento en que el ritual se pueda llevar a cabo más satisfactoriamente; 2) asegurar y preparar el lugar del ritual, que sea privado y libre de intrusos; 3) la fabricación de instrumentos y la preparación del material; 4) cualquier trabajo preliminar ya sea de índole mental o física, como el estudio o la memorización de algo en particular, el ensayo de movimientos difíciles o ejercicios para fortalecerse; 5) la formulación en sí del ritual, que implica escribirlo y ensayarlo hasta que llegue a ser algo así como una segunda naturaleza.

1. Los grandes rituales requieren de mucho tiempo, tanto, que podría dejar atónitos a los no iniciados. Se sabe de rituales que duran meses. Un buen Mago habrá de hacerse cargo del tiempo que durará su ritual y hacer un compromiso que proporcione el tiempo necesario para su concienzuda realización, de otro modo el ritual no tendrá éxito. Los rituales hechos a la ligera hacen burla de los poderes más altos que se quieren evocar, y acabarán con frustración y quizá acarreen consecuencias destructivas. No todos los rituales requieren del mismo tiempo. Algunos se llevan a cabo en cuestión de horas e incluso minutos, cuando el realizador es un experto consumado que dispone de suficiente espacio y de instrumentos y materiales previamente preparados, una persona que entienda el Arte en su totalidad, que esté purificada, y acostumbrada a componer formas rituales. No obstante, cualquier ritual de esta naturaleza necesita un tiempo determinado. No puede llevarse a cabo precipitadamente. Una atención esmerada a su intuición le dirá al Mago cuándo se habrá de poner en acción y cuándo habrá de esperar.
2. La Magia Rúnica está fuertemente ligada a la Naturaleza. Si es posible debería hacerse al aire libre, en las primeras horas de la mañana, o por la tarde/noche cuando está ya calmado el aire, a no ser que el ritual dicte una hora y un lugar determinados. Los rituales al aire libre sólo serán posibles para aquellos que viven en el campo o tienen acceso a un jardín privado rodeado de muros ya que las operaciones mágicas nunca deben ser observadas por intrusos. También puede utilizarse una habitación que contenga asociaciones simbólicas con la naturaleza y que esté expuesta al aire fresco y a la luz solar. Un espacio sin aire,

como un sótano sin ventanas, es el peor emplazamiento para realizar magia rúnica. Las cámaras rituales se pueden adaptar normalmente a las necesidades de la magia rúnica, colgando ramas verdes, cubriendo el suelo con hojas de pino, colocando encima del altar una piedra lisa no labrada, colocando luces verdes y doradas en la habitación, o poniendo un disco, o una cinta con sonidos de la Naturaleza.

3. Generalmente, las herramientas que se utilizan en las ceremonias mágicas pueden también utilizarse en la magia rúnica, aunque no son estrictamente necesarias. Instrumentos necesarios para la construcción de las runas son: un cuchillo, un bolígrafo, tintes y pigmentos; también los materiales con que fabricar las runas: papel, madera, cera y discos metálicos. El propósito del ritual nos dirá además si es necesario algo en concreto. Mientras éste se lleva a cabo, solamente deben dejarse presentes aquellos instrumentos que están en conexión directa con el ritual.
4. Quizá sea necesario cierta clase de preparación física y mental. Por ejemplo, si es un ritual en el que el Mago deba sentarse en una postura forzada durante un tiempo, debería practicarla de antemano para poder así, resistirla. Lo mismo si éste requiere de un ritmo específico de respiración, o de algún movimiento complejo. También puede ser que el ritual requiera de algún tipo de asociación simbólica o mitológica de la que el mago sólo tenga un conocimiento limitado.
5. Debe entenderse y memorizarse a fondo el ritual, antes de llevarse a cabo. No es suficiente con escribirlo ni detener el

papel en la mano mientras se siguen los pasos torpemente. Se debe asimilar tanto mental como espiritualmente. Se ha llegado a la conclusión de que los actores son los mejores ritualistas. Esto solamente es verdadero cuando practican el método de Stanislavski y se identifican completamente con su papel. Un ritual es una especie de representación dramática donde el auditorio son los dioses. El mensaje del ritual sólo se podrá transmitir de un modo efectivo si el actor tiene profunda fe en él. Asimismo, debe entender que es verdad; y debe sentir su fuerza.

La purificación

La auténtica magia no es posible sin pureza. Lo que le otorga fuerza al proceso mágico es la pureza del propósito, proveniente de la voluntad y del deseo. La pureza logra que la fuerza brote de la parte más importante del ser humano, que es su Yo Superior, y también es la entrada hacia lo Inmanifestado. Sólo el Uno tiene la fuerza necesaria para crear a los muchos.

El hombre no puede dar órdenes a los dioses de la mitología pagana a menos que haya recibido dicha autoridad del Padre Todo-abarcante. De no ser así, las deidades menores se transformarán en demonios y harán del Mago su juguete. De esta manera, mientras él crea que los controla, serán en realidad ellos quienes lo controlen y lo alejen cada vez más de la luz, que es su única fuente de fuerza y protección, y esperarán a que esté lo suficientemente debilitado y confuso como para convertirse en su instrumento incondicional.

Los caminos a la pureza, ya que todas las religiones y todas las sectas reconocen su importancia primordial y han

desarrollado métodos para su logro. Todas las formas de ascetismo son ejercicios para purificar el alma. Pero en Occidente, la pureza se malentiende, ya que se le considera como debilidad. De hecho, es una clase de fuerza. La pureza aumenta cuando la voluntad anula el deseo. La verdadera voluntad está siempre en armonía con la voluntad de Dios.

Quienes utilizan la degradante magia sexual, el sacrificio de animales, las torturas, las automutilaciones, etc., con el propósito de aumentar su fuerza, se engañan a sí mismos. Abrazan los argumentos de los bajos demonios, quienes únicamente quieren utilizarlos y destruirlos, porque instintivamente reconocen que, aunque parezca duro, el camino hacia la oscuridad es siempre el camino más fácil, mientras que el que lleva a la luz, que parece fácil, es el más difícil.

Cualquier niño se creería alguien grande y poderoso, mientras pasea a un oso atado con una cuerda, pero sólo hasta que el oso decida ir por un camino diferente. Los exponentes de la magia negra están en la situación de este niño. Intercambian la fuerza real y duradera por un engrandecimiento inmediato. Las fuerzas de la oscuridad están satisfechas pagando lo que para ellas supone un costo insignificante, a cambio de la esclavitud permanente de los adeptos equivocados. Es el drama de Fausto representado en el escenario de la vida.

Los elementos de la pureza que fortalecen la voluntad son: la autonegación y el trabajo arduo; la calma y la paz que permiten hablar a la voz interior; y la oración, que modela el alma a semejanza de las leyes de Dios. La pureza exterior, como lavarse, ungirse o cuidar el aspecto y el vestido, sólo es útil cuando se convierte en un reflejo simbólico de la evolución interior. De esta manera, un baño podría representar la limpieza del alma.

Para una persona no entrenada es necesario al menos un mes para la purificación, antes de realizar un ritual mayor. Debe comer muy poco y únicamente cuando fuera necesario, pero sin llegar a pasar hambre; vestir ropas sencillas pero impecablemente limpias; dormir poco y levantarse siempre con el sol; lavarse y bañarse a menudo, siendo consciente del significado del acto; evitar las conversaciones y compañías frívolas, los pasatiempos, y todos los excesos como beber o fumar, el ejercicio excesivo, así como todo tipo de relaciones sexuales; contemplar el deseo del ritual y rezar para su merecimiento.

Es un camino extremadamente áspero para quienes no están preparados. A muchos les atrae la parafernalia de la magia, pero son pocos los que están dispuestos a sufrir la forja de su ser, necesaria para que una gran ilusión se convierta en realidad. Es probable que consideren que el proceso de purificación los cambiará y temen este cambio. Sin embargo, el hombre y la mujer promedio son capaces del acto mágico. Ser Mago es destacarse, aunque no necesariamente implica ser mejor, como tampoco ser más feliz, pero sí ser diferente al resto de la humanidad.

La protección

Tanto en el cielo como en la tierra existen fuerzas que la gran mayoría de las filosofías ni siquiera sueñan. Y de hecho, muchas de ellas sienten placer en pervertir y destruir el alma humana. No se debe considerar ritual alguno, sin haber preparado con anterioridad los pasos necesarios para la protección. Los peligros de la magia son de carácter psíquico, pues solamente por reacción se convierten en físicos. Los entes atacan a través de la mente. La mente es el acceso que permite

que los espíritus se conecten con el mundo humano; juegan con las emociones manipulando los deseos y los miedos; prueban al intelecto desafiando los principios morales ya aceptados; distraen los sentidos y provocan ilusiones tanto atractivas como horrorosas, pero todas con el mismo fin: persuadir al mago de manera engañosa para que abandone el camino espiritual.

El peligro se torna físico cuando tales entes logran desequilibrar la mente de la víctima, haciendo que surjan impulsos asesinos o autodestructivos a los que la voluntad debilitada no puede hacer frente por más tiempo. Accidentes, suicidios, agresiones inexplicables, etc., son atribuibles a la manipulación de espíritus malignos. La posesión es la única causa de muchos crímenes sin sentido.

También encontramos otro peligro menos conocido. Cuando los espíritus malignos descubren que no pueden ordenar a la mente de la víctima directamente, intentan dañarlo de forma indirecta entrando en los cuerpos de otros hombres o animales próximos a ella. Los que tienen dotes clarividentes pueden ver tales demonios asomándose en la mirada de hombres, mujeres e incluso niños, que son completamente inconscientes de ser los anfitriones de inteligencias sobrenaturales. De pronto, los amigos se vuelven enemigos; las discusiones y las peleas se inician sin motivo alguno. La víctima encuentra el ambiente social que le rodea, saturado de hostilidad.

Existen tres clases de protecciones mágicas: 1) Barreras; 2) Fuerzas de contraataque; 3) Invocaciones de la misericordia divina.

1. El círculo mágico es la barrera más conocida. Por lo general, se traza en el suelo del lugar donde se va a efectuar el

ritual, pero también se puede dibujar en el mundo astral de la imaginación. Al inicio del ritual, se traza alrededor del Mago, de adentro hacia afuera en la dirección del sol, con la convicción, por parte del que lo hace, de que es real y que tiene el poder de proteger. Los adeptos con experiencia poseen la habilidad de visualizar el círculo tan intensamente que llega a ser tangible.

El aura es una barrera análoga consistente en una moldura ovalada de la cual se dice que rodea al cuerpo humano. El aura no es material sino puramente mental y, por tal motivo, las máquinas no pueden medirla. La débil carga electromagnética que emana de la superficie de la piel se confunde a veces con el aura, pero ambas tienen poco en común. Muchos adeptos consiguen endurecer los límites de sus auras para evitar la entrada de fuerzas malignas. Esto se realiza comprimiendo el aura en la imaginación hasta que brille más intensamente y forme una especie de segunda piel flotante.

La cruz es una tercera barrera, que también es útil. Además, sin todas las connotaciones cristianas que posee hoy en día, la cruz por sí misma es un símbolo de considerable fuerza. Hace que las cosas cambien tranquilamente y equilibra las fuerzas opuestas, actúa como protector simbólico. Dibujada en el cuerpo es un escudo mágico contra los ataques. La cruz celta es la más utilizada en la magia, con los brazos de la misma longitud, y un círculo que rodea el punto de intersección: , pero la cruz cristiana también es efectiva.

El fundamento de estos mecanismos protectores es la idea de que el Mago queda aislado del resto del mundo. Toda persona que nace erige su propia barrera mágica personal en los límites del cuerpo. El cuerpo y la mente, a la que

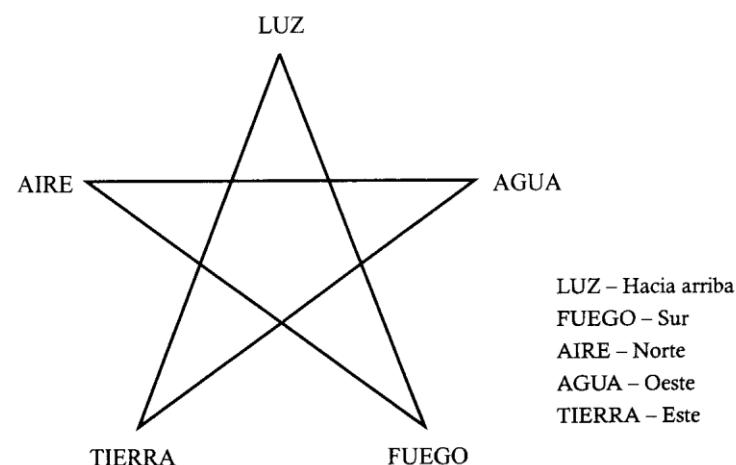
perciben internamente, la consideran como su dominio. Cualquier cosa que la mente humana crea, se puede hacer realidad. Lo que impide manipular a los entes psíquicos hostiles es la tenaz concepción del hombre moderno acerca de la inviolabilidad de su cuerpo.

En el momento en que una persona comienza a dudar de su inviolabilidad, como puede ocurrir cuando se estudia magia, las barreras empiezan a desmoronarse y entonces la conciencia comienza a captar a otros entes. En sus formas más benignas, se revelan como alucinaciones audibles y visibles, pensamientos obsesivos y sensaciones táctiles. Aparecen más frecuentemente en las fronteras entre el sueño y la vigilia, cuando la mente tiene la guardia baja. Con el objeto de que el Mago conserve su fuerza y su cordura debe inventar medios de protección que refuercen el sentido debilitado de los límites de la morada de su cuerpo, que ante los ojos de la magia tiene muros de cristal. Estos procedimientos son especialmente necesarios en aquellos rituales en los que se invita a los entes a acercarse. El círculo, el aura fortalecida, la cruz, son barreras pasivas que destacan la difusa frontera entre lo interior y lo exterior.

2. Combatir la fuerza con la fuerza es otra forma más directa de protección mágica. Este tipo de defensa se basa en el principio de que dos fuerzas que se oponen se neutralizan recíprocamente. Por ejemplo, si se es atacado con Fuego psíquico, un recurso es evocar al elemento Agua. En el momento en que ambos elementos se tocan, se convierten en aire. Si uno se encuentra afligido por la oscuridad del alma, se puede utilizar la Luz espiritual para dispersar las sombras. Debido a que la Luz es fuerza positiva, es suficiente con una chispa para desterrar la fuerza negativa.

Tanto estas como otras fuerzas se proyectan por medio de símbolos. El pentagrama controla las fuerzas elementales y puede utilizarse tanto para invocarlas como para desterrarlas, dependiendo de cómo se efectúe el trazo. Las fuerzas mágicas más útiles, con vistas a una defensa activa, son los poderes de los elementos.

Con el fin de invocar o atraer a una fuerza elemental, hay que trazar el pentagrama en la dirección de las agujas del reloj, en el aire, con una línea continua que principie y termine en el punto asignado a ese elemento concreto. Si queremos desterrar o hacer que se aleje una fuerza elemental, hay que trazar la figura al revés, comenzando y terminando en el punto del pentagrama del elemento que se quiere desterrar; procediendo en este caso, en el sentido inverso a las agujas del reloj. Si se puede percibir al adversario, hay que trazar el pentagrama entre uno y la amenaza. Si el ataque no tiene dirección perceptible, hay que trazar el pentagrama en la dirección correspondiente a cada elemento, según se muestra a continuación:



Frecuentemente es mejor dispersar la fuerza opresora con el pentagrama apropiado que la destierre. En algunas otras ocasiones será conveniente contrarrestar la fuerza de un elemento invocando su opuesto. Todo esto depende únicamente de las circunstancias y del criterio del practicante. Cabe señalar que otros textos sobre magia muestran una forma diferente de dibujar el pentagrama, así como cometidos diferentes de los elementos, según estén situados en la brújula. El método que aquí presentamos es más simple y racional que el que se utiliza en la mayoría de las prácticas mágicas, pero ambos son igualmente efectivos para aquellos que los entienden y creen en ellos.*

3. Cuando todas estas defensas fallan, el último recurso es implorar la misericordia y la protección de Dios. Esta defensa es totalmente efectiva cuando se implora con sinceridad y arrepentimiento. Si se realiza con hipocresía, es inútil. Como se trata muy frecuentemente de un recurso desesperado, incluso el más cínico, sumergido en el terror más absoluto, puede que tenga un momento de humildad. Una oración a la misericordia divina puede salvar a aquellos a los que se consideraba fuera de la redención.

* El sistema desarrollada por la Orden Hermética de la Aurora Dorada, es virtualmente universal. En este método se invocan los elementos dibujando el primer segmento del pentagrama hacia el elemento, y se ahuyentan dibujando este primer segmento a partir de ellos, salvo en el caso de la Luz, para la que se utilizan dos pentagramas de trazado distinto, tanto para invocarla como para hacerla desaparecer.

Puesta en Práctica

El cuerpo del ritual es siempre único, pues está concebido a partir del objeto del deseo. Es la representación dramática del deseo realizado por medio del uso de símbolos como actores y el círculo mágico como escenario. El Mago es el escritor, el productor y el director. El auditorio son los dioses o los espíritus a quienes el ritual va dirigido y están invitados a participar activamente en la función.

Los rituales buenos ejercitan todos los sentidos. Los sentidos del mago son las ventanas a través de las cuales los espíritus observan el ritual. Esto ocurre tanto si son evocados como invocados, es decir, tanto si aparecen dentro de uno mismo o fuera del círculo. Los espíritus ven a través de los ojos del mago sus colores simbólicos y sus representaciones. A través de sus oídos escuchan los sonidos que les invitan a asistir a la función. Cuando se desea agilizar el ritual, el mago danza de acuerdo a unas pautas preestablecidas, pronuncia sus deseos con voz sonora e intenta experimentar hasta el límite todos los elementos que ha reunido.

Un símbolo o su conjunto representa el deseo, que puede ser una persona, un lugar o algo que quiera cambiar de forma específica. Otros símbolos representan las fuerzas que él desea que actúen sobre ese objeto. El modo en que se agrupan los símbolos es decisivo para la consecución del deseo.

Por ejemplo: considérense las así llamadas muñecas vudú usadas en las sociedades primitivas, y en las no tan primitivas, para infligir dolor o muerte a otro ser humano. La muñeca es el centro del poder mágico, los alfileres representan el tipo de sufrimiento que se desea infligir. El perforar el cuerpo de la muñeca es el acto dramático del deseo realizado.

Durante el ritual, el mago consigue un estado interior de intensa concentración. Nunca es forzado. Por el contrario, todo debe producirse sin esfuerzo alguno. El mago llega a convertirse en parte de la obra que está representando, hasta tal punto que olvida la autoconsciencia que le separa de todo ser, al mismo tiempo que conserva algo de su propia consciencia para llevar a cabo su propósito, que está motivado por el ego. Es necesaria una dualidad mental en la que la identidad consciente del Mago quede relegada a un segundo plano, pero permaneciendo bajo control.

En la culminación del ritual, el mago sentirá un momento de liberación en el que su deseo reprimido de pronto escapa a las profundidades de su subconsciente. Esta sensación es difícil de describir a aquellos que nunca la han experimentado, pero es equivalente a abrir una válvula de vapor que permite que la excesiva presión salga. No es de carácter sexual, y por lo tanto, no debe confundirse con el orgasmo. Éste es un error muy frecuente.

La peroración

Con el fin de recapitular el propósito del ritual e invitar a que los dioses concedan su favor, posteriormente a la conclusión de la función se dice una oración final. Es útil para aclarar y resaltar el sentido de lo que acaba de tener lugar. La oración final es única, ya que siempre se compone para adaptarse al ritual.

El ritual se completa con la inversión de los pasos que lo iniciaron. Se destierran las fuerzas psíquicas de la región del círculo con símbolos o nombres de poder. Se lleva el círculo al punto del Yo Superior por medio de una operación de

substracción energética. Luego, el Mago traza de nuevo una cruz en su cuerpo para preservarle de males imprevistos, y con precaución guarda los instrumentos del ritual, así como los materiales en el orden inverso al que fueron utilizados. Todos los objetos mágicos deben tratarse con absoluta reverencia.

Cuando el ritual ha finalizado, la preocupación por realizar el deseo mágico debe sumergirse dentro del inconsciente y en el exterior el Mago habrá de tranquilizarse. Es necesaria la calma porque lo que está presente en ese crítico momento en la consciencia, daña al inconsciente. El deseo consciente de un acontecimiento impide su realización. Los deportistas conocen muy bien este fenómeno. Un fin intensamente esperado nunca se realiza, pero una vez que se relaja la esperanza, se logra con facilidad.

De igual manera, el deseo mágico se realizará con naturalidad, pero a través de circunstancias fortuitas. El mismo mago puede convertirse en herramienta para la realización de su deseo. La magia en acción es como la suerte. Debería utilizarse exclusivamente cuando los medios normales para conseguir un deseo son imposibles, de otro modo no ocurriría nada, puesto que la voluntad del Mago ya posee la oportunidad para consumir su intención.

Magia Rúnica

La magia rúnica tiene cinco diferentes fases, mencionadas en el *Havamal*:

1. Grabado
2. Lectura
3. Tinte
4. Evocación
5. Envío

Grabado

En tiempos antiguos, las runas o los signos similares a las runas, se labraban sobre madera con cuchillos de piedra. Los cazadores no disponían de otro material más asequible

que las ramas de los árboles. Se podían obtener con facilidad y uno se libraba de ellas con la misma sencillez. El cuchillo era un elemento necesario para la supervivencia y siempre estaba al alcance de la mano. Las runas se grababan al atardecer, al calor del campamento, luego se quemaban y, al día siguiente, el grupo mudaba su ubicación.

Todos los materiales mágicos han de prepararse con una solemne ceremonia, a la vista de los dioses y bajo sus buenos auspicios. Y con las runas se debe tener un cuidado similar. No cabe duda de que, a veces se realizaron de manera poco cuidadosa, por prisas o ignorancia. El procedimiento o la ceremonia podía variar de una tribu a otra en los detalles, pero su propósito era siempre el mismo: apartar las runas de lo mundano y ligarlas a algún aspecto de la vida espiritual.

Para grabar las runas se necesita la madera de un árbol frutal. Las nueces se consideran frutos, por eso el roble y el castaño están incluidos. La rama debe cortarse a una hora mágicamente favorable. La luz del alba es adecuada cuando se pretende hacer magia positiva, pues simboliza el triunfo de la luz sobre la oscuridad. De esta misma manera, es significativo el equinoccio vernal, el momento en que el sol sale de un eclipse e incluso los rayos del sol que asoman tras una cortina de nubes. Si se trabaja con magia negra, la runa habrá de cortarse de un árbol muerto y en la oscuridad o a la sombra.

El cuchillo con el que se ha cortado la rama y que, posteriormente se utilizará para el grabado de las runas debe consagrarse previamente en una ceremonia ofrecida al dios o a los dioses que supervisarán la magia rúnica. Si se pretende utilizar para uso general, tendrá que ser consagrado a todos los dioses que actuarán a través de él o al dios que está por encima de todos. Se le puede consagrar a Odín, ya que por sus características de Padre de Todo, representa al Innombrable.

Normalmente la consagración toma la forma de una oración y una acción simbólica como por ejemplo, su unción con aceite.

En el proceso de la consagración del cuchillo, todos los poderes de los dioses en cuyos nombres se va a utilizar, se reunirán en su hoja. Si se puede visualizar el cuchillo radiante, vivo y lleno de esplendor, su fuerza será aún más grande.

El cuchillo debe estar extremadamente limpio y una parte de éste la debe haber hecho el mago –normalmente la empuñadura. No se le debe dañar y, preferiblemente, no debe utilizarse nunca con otro propósito que no sea una finalidad mágica. La hoja debe estar afilada como una cuchilla de afeitar. También se puede utilizar un cuchillo viejo, siempre que se encuentre en perfectas condiciones y haya sido purificado a fondo antes de la consagración.

La purificación se realiza exponiendo el objeto al agua y al fuego para que sea purificado por estos elementos, mientras se pronuncia una oración adecuada. Se deberá pasar la hoja del cuchillo por la llama tres veces, moviéndola en la dirección de las agujas del reloj, con la intención de calentarla un poco. Después salpíquelo con agua consagrada tres veces por ambos lados. Otra alternativa es meter la hoja tres veces en un cáliz de agua consagrada.

El Mago pretende glorificar a los dioses, nunca insultarlos. Nunca les debe ofrecer algo que él considere de segundo grado. Dado que los dioses observan los instrumentos del Arte a través de los ojos del Mago, y la percepción de éste queda modificada por sus propios prejuicios, debe creer verdaderamente que los instrumentos son tan perfectos como pueda él hacerlos.

Posteriormente se tomará una rama de veintitrés centímetros, en la que se grabarán las runas del ritual. Si el ritual

es al aire libre, se debe dejar que las astillas caigan al suelo. Si no es ello posible, se juntarán y se esparcirán luego en el campo, en un lugar tranquilo. Hay que grabar la runas con dos trazos seguros: el primero para hacer la incisión y el segundo para retirar la madera de la estría. El trabajo se facilita si la rama se rueda ligeramente. El movimiento de los cortes se debe realizar de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha. La línea de arriba a abajo es la descrita por los rayos del sol que descienden a la tierra, y la de izquierda a derecha es el camino que traza el disco solar cuando cruza el cielo. No es necesario mencionar que si se trata de propósitos maléficos, los trazos deben invertirse.

Previo al inicio del grabado de las runas se debe pronunciar una invocación al dios o a los dioses que vigilarán de cerca el ritual. La invitación a los dioses debe ser breve y original, con el objeto de que tomen en cuenta el propósito del ritual y para autoricen la realización del mismo. Como las runas actúan de manera independiente, los dioses pueden ser de cualquier panteón. Para la unidad del ritual lo mejor, cuando sea posible, es invocar a los dioses teutónicos.

Las runas se pueden hacer también con papel y pluma. El plumín está fabricado de acero y se empleará para trazar una runa de manera análoga al trazo cortante de un cuchillo. El papel moderno está hecho enteramente de madera, a excepción de los papeles muy caros y muy baratos: el papel barato contiene fibra reciclada, mientras que el caro contiene tela. Cuando se utiliza papel y bolígrafo, las sensaciones táctiles que se logran grabando en madera, que son por cierto bastante fuertes desde un punto de vista mágico, se pierden y todo el proceso de formación de las runas se convierte en algo más superficial, susceptible de ser infravalorado.

La lectura

La primera consideración al leer las runas es simplemente conocer e interpretar su significado. Cualquier persona que utilice las runas con propósitos mágicos debe saber sus nombres y sus asociaciones.

En el momento en que se lee una runa en voz alta, su sentido se hace patente en la mente y en el espíritu. El acto de pronunciar las runas es algo que llega al corazón. Antes de que la runa sea pronunciada, ya existe potencialmente. Al ser vibrada en el aire por los labios y la lengua, y templada por el suspiro de los pulmones, nace, del mismo modo en que nació el universo de la palabra de Dios.

El suspiro, el aire y las palabras son elementos con fuertes asociaciones mágicas que trascienden en las fronteras de la cultura y el tiempo. El aliento es la fuerza de la vida. El aire el medio del pensamiento. Las palabras son seres vivos y no son meros símbolos. Mediante la articulación de las runas, el Mago les confiere la identidad que las separa de la masa del olvido. Las nombra y ellas despiertan a la conciencia de su propio ser.

Cuando las runas ya se han grabado, cada una de ellas debe de ser pronunciada en voz alta y por orden. Sus nombres no deben gritarse. Deben ser perceptibles para alguien que esté escuchando cerca, pero lo más importante es que deben resonar interiormente. El Mago ha de tener la impresión de que son pronunciados como si se tratara de truenos. Al pronunciar cada runa, el mago se forma una imagen intelectual y emocional de ella, parecida a la impresión que uno recibe cuando oye el nombre de una persona muy conocida.

La magia moderna tiene un procedimiento específico para hacer vibrar los nombres. Para esto se abrirá el conducto

de la garganta y se permitirá que una columna de aire resue-
ne contra el diafragma, con lo cual producirá un zumbido en
los huesos de los oídos y un cosquilleo en la nariz. El pecho
debe vibrar como la piel de un tambor. De esta manera el
nombre de la runa se alarga al ser pronunciado en toda su
extensión, como si cada nombre fuera pronunciado en cáma-
ra lenta.

Para llegar a las esferas más elevadas, las vibraciones fisi-
cas producidas por estos ejercicios deben transmitirse a los
canales psíquicos. Los mecanismos de vibración son única-
mente medios para lograr un cambio efectivo en los niveles
espirituales. Por sí mismos, no tienen poder alguno. Cuando
el nombre de una runa es debidamente articulado a todos los
niveles, abre una comunicación con su esencia secreta que la
dispone para ser empleada.

El teñido

En un principio, las runas se tintaban con sangre; ya fue-
ra la sangre del que las utilizaba o la sangre de un sacrificio
animal o humano.

Los Berserkers (un nombre cuyo significado es piel de
oso) eran una secta noruega muy belicosa. Grababan runas en
sus armas y antes de la batalla, se herían a sí mismos para que
su sangre bañara las runas. Creían que las runas, particular-
mente la runa Tyr, los hacían invulnerables. Su furia era simi-
lar a la de los fanáticos musulmanes. Se precipitaban al grue-
so de la batalla sin más preocupación, y morir en la batalla era
un glorioso honor que les aseguraba un lugar en Valhalla.

La Saga de Grettis, en la que la bruja Duridr graba runas
en la raíz de un árbol y las tiñe con su propia sangre para

conseguir que la ruina caiga sobre Grettir, confirma el hecho
de que las runas se teñían con sangre aunque no fuera por
motivos bélicos. No cabe duda de que ésta era una práctica
común en los rituales donde se precisaba mucha energía, pero
no es seguro que la sangre brotara siempre de las venas del
hechicero. Seguramente a veces se empleaba la sangre de un
animal, de un ave o incluso de otro hombre.

Los romanos mencionan los sacrificios humanos que se
llevaban a cabo entre las tribus del norte, y también existen
versiones de esto mismo en antiguos escritos de la Iglesia.
Durante muchos años esto fue considerado como propagan-
da negativa por parte de los estudiosos nórdicos, quienes no
podían creer que los vikingos fueran capaces de tales actos,
pero hace poco se descubrieron pruebas físicas, y ahora exis-
te el acuerdo general, de que el sacrificio humano formaba
parte ocasional del culto teutónico. Posiblemente luego fue
sustituido por sacrificios de animales, como en otras culturas
primitivas. El pueblo que continúe sacrificando a gran escala
a sus miembros, no puede perdurar mucho.

La sangre jugaba el mismo papel en la magia rúnica que
el que juega hoy en día en el culto vudú, donde actúa como
fuerza de sustento y vitalidad sobrenatural, y con ella se
pintarrajeaba al ídolo o se derramaba a sus pies para alimen-
tarlo. Los fieles más ignorantes creen que los ídolos beben la
sangre físicamente, del mismo modo que creen que consumen
las ofrendas de comida y bebida que se les hacen. Los fieles
más cultos consideran a la sangre física como una manifesta-
ción exterior de una sangre psíquica impalpable que alimen-
ta a los espíritus invisibles que moran en los ídolos esculpidos.

La verdad es más sagaz. La sangre se vitaliza a partir de
las asociaciones simbólicas y emocionales que tiene en la
mente humana. Los dioses o los espíritus se alimentan de

sentimientos humanos. Tal es la razón por la cual la sangre derramada del cuerpo del fiel tiene tanta importancia. Un hombre puede permanecer indiferente ante el derramamiento de sangre de un animal, y pudiera ser tan depravado que no reaccionara ante la sangre de otro ser humano. En cualquier caso, sus emociones serán siempre menores que las que experimenta cuando está en juego su propia energía vital.

El Mago, a fin de lograr el máximo rendimiento de las runas, las debe teñir con su propia sangre. Mientras se corta la piel y derrama la sangre sobre las runas para que llegue a las estrías, no debe sentir miedo, ni arrepentimiento. El derramamiento de sangre es un sacrificio voluntario de carácter muy íntimo. Al mismo tiempo es un don y un contrato entregado a los poderes rúnicos. El Mago debe ser enormemente feliz en este momento. Puede serle útil el evocar las sensaciones de Odín cuando colgaba del Yggdrasill, o incluso las de Cristo en la cruz.

Los bajos instintos como la crueldad, la lascivia, el miedo, la rabia y el odio evocarán fuerzas que pueden ser peligrosas. El sacrificio con la sangre de otra persona no puede producir el deseado éxito en los acontecimientos psíquicos, es decir, el estado mental dominado por un sentimiento de rendición incondicional necesario para que funcione la magia rúnica constructiva. No se puede derivar sensación placentera alguna que perdure cuando la magia sea empleada maléficamente. Lo que al principio puede parecer ser una ventaja personal, posteriormente se convierte en desilusión y desesperación.

Una alternativa al uso de la sangre es pintar las runas con ocre rojo, que es un pigmento terrestre. La palabra del antiguo inglés *teafor* está relacionada con la del antiguo noruego *tauftr*; pigmento y brujería respectivamente. El ocre rojo se espolvoreaba sobre las hendiduras de las runas para

hacer que éstas se destacasen del fondo de la madera. De una forma simbólica, es como la sangre de la tierra.

El uso del pigmento es parte de un proceso de degeneración en el que la sangre del Mago pasó a ser la sangre de un sacrificio humano, que luego fue animal y posteriormente la sangre seca del animal, en polvo. Más tarde, ésta se convertiría en un pigmento rojo que simulaba sangre por su mismo color. El Mago moderno debería volver al origen, es decir utilizar su propia sangre, o bien seguir el proceso hasta su conclusión lógica y conciliar en su mente la tinta roja como generadora de las emociones que alimentan el sacrificio de las runas.

La sangre no tiene por qué funcionar necesariamente mejor que el pigmento. Todo depende del estado mental que el Mago sea capaz de crearse y de mantener, pero usualmente es más efectiva, ya que estimula asociaciones naturales. Es una ayuda psicológica de la que un Mago con experiencia tal vez no necesite depender.

Sin embargo, no se debe caer en el moderno error de pensar que, puesto que ya hemos reconocido que la sangre es un símbolo, cualquier otro símbolo similar cumplirá su mismo papel. Los símbolos están vivos y cada uno tiene una identidad única. No pueden intercambiarse de manera informal. Un experto puede ser capaz de obtener los mismos resultados con pintura que con sangre, pero para ello necesitará un control mental mucho más desarrollado.

La sangre es sólo uno de los líquidos corporales que se pueden utilizar para extenderlos sobre las runas con diferentes propósitos. Existen otros como: la orina, las lágrimas, el sudor y el semen, que en la mujer equivaldría al flujo menstrual. Cada uno de ellos posee asociaciones únicas y crea diferentes estados mentales. Para obras de arte y ciencia, la saliva es lo más efectivo; para destrucciones y tormentas, la orina; para el

crecimiento, el sudor; para la piedad y el amor, las lágrimas; para magia sexual, el semen o el flujo menstrual.

La evocación

La evocación se refiere a los cánticos que se pronuncian sobre las runas para conferirles poder. Como los germanos no tenían literatura, todos los encantamientos se han perdido a excepción de unos pocos fragmentos muy discutibles, que pueden haber sobrevivido a través de los hechizos populares. Debido a su naturaleza, los cánticos nórdicos eran secretos y nunca se escribieron. Es posible el hecho de que una gesticulación especial acompañara a los cánticos, pero esto es sólo una especulación.

Los cánticos son una llamada a los espíritus de las runas con el fin de que se manifiesten, de que se hagan presentes en ellas. Probablemente se les dirigiría al objeto en que las runas habían sido labradas, o incluso dentro de las runas mismas. De esta forma, el objeto rúnico se convertía en la morada temporal de estas fuerzas, hasta que el deseo del chamán se consumaba.

Los cánticos mágicos son breves, con métrica normalmente rítmica y van directos al objetivo. Es probable que se compusieran de tal forma que parecieran un acertijo con el propósito de que si alguien los llegase a escuchar por casualidad, no entendiera su significado. En algunas ocasiones se repiten muchas veces, como un sonsonete que conduce a un estado de trance, para que el mensaje llegue al subconsciente. Los cánticos rúnicos incluían los nombres de los dioses teutónicos, como palabras de poder.

A fin de maximizar el poder de las runas, el canto debería acompañarse de una gesticulación apropiada, siendo

el vórtice el gesto más efectivo. Se debe girar el cuchillo sobre las runas en el sentido de las agujas del reloj, mientras se visualiza un torbellino psíquico cuyo centro surge de las runas, dispuestas en el centro del círculo mágico. Se deben dar nueve vueltas en la dirección del sol. El número nueve es muy poderoso en la magia rúnica y significa realización.

El efecto que tiene la evocación es cargar de poder a las runas. Aquí, el ritual podría convertirse en algo peligroso. Previamente, las runas eran marcas vacías sobre una madera, ahora están cargadas con una potencia oculta. Por ello el Mago debe colgarse al cuello otro elemento protector: un amuleto con la runa Eoh Υ tallada en él. Este amuleto debe de ser teñido antes que las runas. Con el fin de que el poder de Eoh esté presente en el canto, se debe de evocar a Eoh antes que a las fuerzas de las runas. De este modo si algo saliese mal durante el ritual, el amuleto protegería al Mago de los mismos espíritus rúnicos que intentaron dañarle. Las instrucciones para la fabricación del amuleto figuran en el capítulo sobre amuletos y talismanes.

El envío

La evocación está estrechamente relacionada con el envío. En la práctica, forman dos etapas de una misma acción. No obstante, se puede hablar sobre ambas por separado. La evocación atrae el poder hacia las runas. El envío dirige esos poderes hacia el objetivo. Si la evocación fuera cargar un arma de fuego, el envío sería como apuntar y disparar.

El envío se puede realizar manualmente pasando las runas a otra persona o escondiéndolas en un lugar específico. Este método está descrito con imaginación en una historia de

M. R. James, titulada *Echar las Runas*, en la que un nigromante le toma antipatía a un crítico al que aplica runas de destrucción. Las runas estaban preparadas para surtir efecto a una hora determinada. Librarse de ellas no es viable, la única manera en que el crítico puede salvarse es devolviéndolas a quien las confeccionó, lo cual hizo poco antes de la hora fatídica por medio de un truco.

Cuando las runas no se pueden dirigir al objeto del deseo, ya sea personalmente o por correo, se pueden enviar a través de los elementos. Todo los elementos pueden ser utilizados, a excepción de la Luz, la cual es demasiado sutil, pero cada uno de ellos será más o menos apropiado según las circunstancias.

Por ejemplo, si se desea que las runas actúen sobre una persona que está a bordo de un barco o se quiere levantar una tempestad, se pueden arrojar al mar. Si se desea afectar las cosechas o la propiedad, deberían ser enterradas. Si son vientos los que se requieren u otro modo de cambiar el tiempo atmosférico, se deberían trazar las runas en un pedazo de papel, cortarlo en pedazos y dispersarlo por el aire. Si lo que se quiere es crear calor emocional o psíquico lo mejor es quemarlas.

Dependiendo de si la concentración y la visualización van acompañadas de palabras adecuadas, el método elegido funcionará mejor o peor con cualquier combinación rúnica. Algunos elementos son específicamente más apropiados para ciertos fines. Por lo general, el Fuego es el adecuado cuando se aplica a la guerra, a la lujuria, a la furia y a la violencia; el Aire para la ciencia, la filosofía y la justicia; el Agua para el Arte, el amor, la bondad y la ilusión; y la Tierra para la construcción, la labor, la fuerza y la resistencia.



Un Ritual Rúnico Completo

A quien no esté acostumbrado a la práctica mágica puede resultarle difícil convertir las instrucciones generales dadas en los capítulos anteriores en técnicas concretas. Lo que sigue es un ritual completo de magia rúnica que puede servir como guía, no para seguirlo al pie de la letra, sino como punto de partida para rituales más personales.

Antes de comenzar hay que pasar por una etapa de purificación y concentración. Memoriza el ritual y prepara todos los materiales necesarios. Escoge el lugar de la ceremonia. Este ritual ha sido diseñado para establecer una comunicación entre el Yo Superior y el ego. Para obtener el máximo

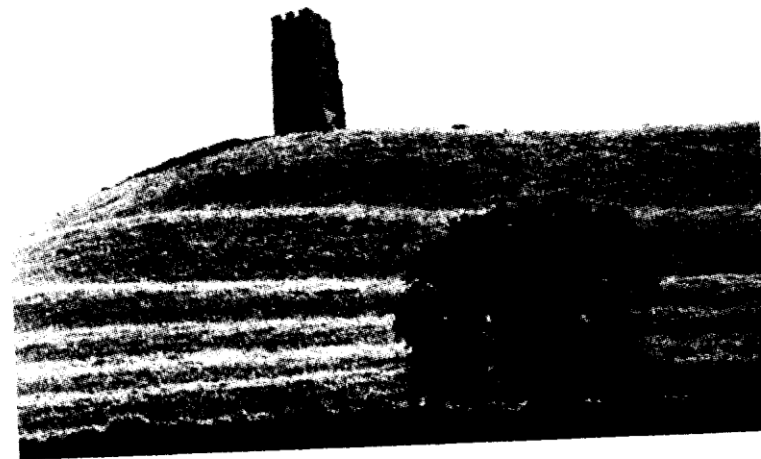
beneficio, se debe realizar con asiduidad, quizá una vez por semana durante varios meses.

Una hora antes de la ceremonia, toma un baño, drena el agua de la bañera y vuélvela a llenar. Ponte de rodillas ante ella y recita una oración de purificación sobre el agua. Mientras oras, agrega al agua un puñado de sal, que haya sido previamente consagrada, y báñate otra vez. Sécate y ponte los atuendos para el ritual: una prenda lisa de color blanco que te sea cómoda y te permita moverte con facilidad. Dirígete al lugar de la ceremonia.

El Altar estará en el centro del lugar; un altar cuadrangular de aproximadamente dos pies de lado, que te llegue a la altura de la cintura. La parte superior deberá estar cubierta por un paño de lino blanco. Sobre el altar deposita los materiales e instrumentos que habrán sido *previamente* preparados y consagrados: sobre un pequeño candelabro se coloca una vela justo en el centro del altar, alrededor de ella unas hojas de papel, una pluma de ave adecuada para la escritura, un recipiente de tinta roja, un pequeño cáliz, una jarra de agua fresca, un plato de barro y un cuchillo afilado.

En este ritual, no es necesario el amuleto rúnico de protección, aunque puede llevarse colgado del cuello si se desea. Los riesgos son mínimos pues solamente se invocan las fuerzas más elevadas y se lleva al cabo en el interior de un círculo mágico.

Deberás llegar al lugar por el norte y si no es posible, entra y gira en torno al altar, en el sentido de la órbita solar, hasta que alcances el norte. Entonces, acércate al Altar y arrodíllate. Enciende la vela. Cierra los ojos y trata de borrar todas tus emociones. Intenta tranquilizarte. Observa serenamente la tarea que vas a realizar.



La Torre de Glastombury, Inglaterra.

Es uno de los más famosos lugares paganos, donde se adoraba al sol antes de la llegada del Cristianismo. En otro tiempo era una isla que surgió repentinamente de las aguas del pantano que la rodeaba. Era conocida por los bretones como Ynys yr Afalon y por los romanos como Avallonia. Se cree que el rey Arturo yace allí enterrado.

Da tres palmadas y eleva las manos hacia el cielo. Pierde tu mirada en el infinito a través de la llama. Di la declaración del propósito, la cual debe ser algo así como:

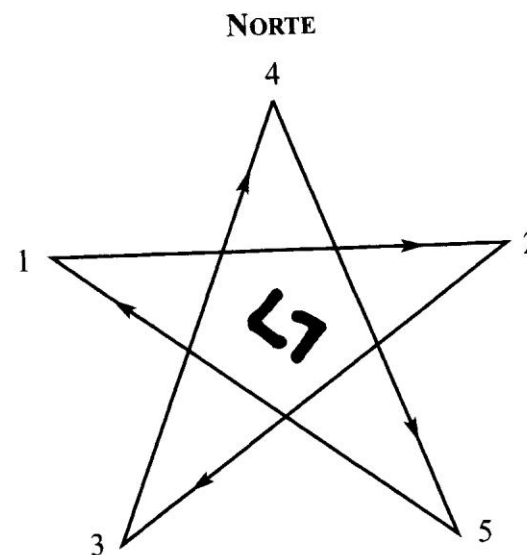
*El ritual para la apertura del camino de la luz
ha comenzando real y adecuadamente.*

Levántate y santíguate, mientras te tocas la frente con el dedo índice de la mano derecha, la ingle, el brazo izquierdo y el derecho. Tócate el corazón y apunta, a continuación, directamente a la llama. Mientras realizas estos movimientos repite esta oración:

Tuya es la Corona (frente)
Y el Reino (ingle)
El Poder (hombro izquierdo)
Y la Gloria (hombro derecho)
La Ley eterna (corazón)
Amen (llama)

Vuélvete siguiendo el sentido del sol hasta quedar mirando al Norte mientras das una vuelta siguiendo la órbita solar, traza un círculo con el dedo índice extendido, a la altura del corazón. El círculo debe ser de unos tres metros de diámetro. Imagínalo, con fuerza, como un aro resplandeciente de fuego blanco. Debería haberse trazado en el suelo previamente, con tiza o carbón, como ayuda a su visualización. Pon cuidado en juntar en tu mente el principio y el final, cuando retournes al Norte.

Dibuja en el aire con largos trazos, hacia el norte, el Pentagrama Invocador del Aire. Ha de dibujarse en línea continua comenzando en el vértice correspondiente al Aire. Visualízalo como formado por una llama de un color amarillo intenso. Señala hacia su centro y dibuja con trazos hacia abajo, la runa Ger, que representa al aire, según los pasos que a continuación se indican:

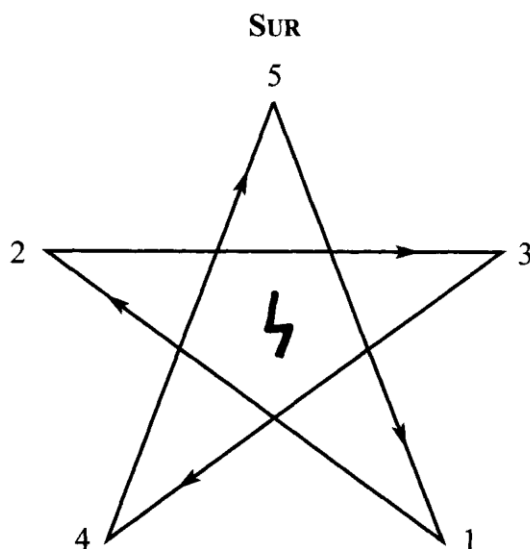


PENTAGRAMA INVOCADOR DEL AIRE

Vuelva a señalar el centro del Pentagrama y pronuncie una invocación a los espíritus del Aire:

Espíritus y fuerzas del viento,
Presenciad y dad fe de este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable,
Abridme el camino de la Luz.

Siguiendo el arco solar, ve hacia el sur y permanece de espaldas al altar. Con dirección al sur, traza en el aire un gran Pentagrama Invocador del Fuego. Imagínalo formado de una llama de color rojo intenso. Señala hacia su centro y dibuja con trazos hacia el suelo la runa Sigel, que representa al Fuego, según los pasos que a continuación se indican:

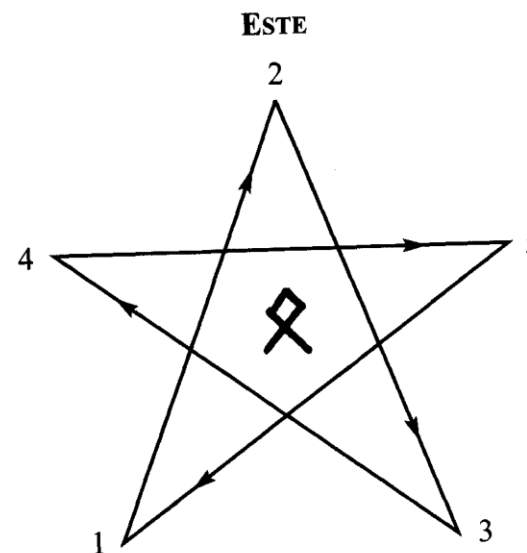


PENTAGRAMA INVOCADOR DE FUEGO

Señalando al centro del pentagrama haz la invocación a los espíritus del Fuego:

*Espíritus y fuerzas de la llama,
Presenciad y dad fe de este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable,
y abridme el camino de la Luz.*

Dirígete alrededor del altar hacia el este y traza un gran Pentagrama Invocador de la Tierra. Visualízalo formado por una llama de un verde intenso. Señala hacia su centro y dibuja la runa Ethel, que es un símbolo de la Tierra, según los pasos que a continuación se describen:

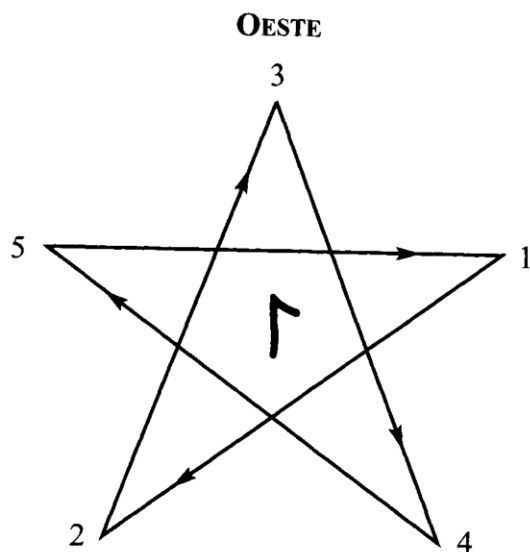


PENTAGRAMA INVOCADOR DE LA TIERRA

Señala hacia el centro del pentagrama y pronuncia la invocación a los espíritus de la Tierra.

*Espíritus y fuerzas de la tierra,
Presenciad y dad fe de este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable, y
Abridme el camino de la Luz.*

Ahora ve hacia el oeste y traza en el aire el Pentagrama Invocador de Agua. Visualízalo formado por una llama de un color Azul intenso. Señala hacia su centro y dibuja la runa Lagu, símbolo del Agua, siguiendo los siguientes pasos:

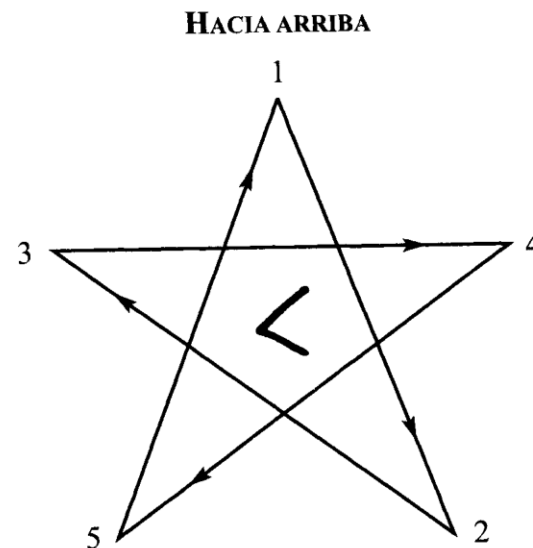


PENTAGRAMA INVOCADOR DEL AGUA

Mientras señalas hacia el centro del pentagrama, pronuncia la invocación a los espíritus del Agua:

*Espíritus y fuerzas de las olas,
Presenciad y dad fe de este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable, y
Abridme el camino de la Luz.*

Ahora, ve hacia el norte y sitúate de cara al altar. Traza en el aire sobre el altar, el Pentagrama Invocador de la Luz, y en su interior la runa Ken, símbolo de la Luz. Debes imaginar el pentagrama reluciendo sobre la parte más alta del Altar, con llamas de un color blanco muy intenso. Apunta hacia arriba y dibuja la runa Ken. Éstos son los pasos:



PENTAGRAMA INVOCADOR DE LA LUZ

Señala hacia el centro del pentagrama y repite la invocación a los espíritus de la Luz:

*Espíritus y fuerzas de la Luz,
Presenciad y dad fe de este ritual,
Llevad mis deseos al Innombrable, y
Abridme el camino de la Luz.*

Si se realizan adecuadamente las invocaciones a los elementos, parecerá que el aire que rodea al círculo late y se ilumina. Esta sensación es más interna que visual. Te sentirás vigilante y expectante.

Continuando de cara al altar, junta las piernas y extiende los brazos de forma que el cuerpo forme una gran cruz. Pronuncia una oración para situarte en el centro del universo:

*Los Cuatro me rodean,
Las llamas por arriba, las olas por debajo;
Yo soy el corazón de los Cuatro,
Yo estoy en el centro del universo.*

Junta tus manos sobre el corazón, en un gesto de oración. Visualiza tres rayos de luz coloreada que te atraviesan el cuerpo. Un rayo rojo te atraviesa verticalmente, desde la coronilla hasta la planta de los pies. Un rayo de color azul te traspasa horizontalmente, por debajo de los hombros. Uno amarillo lo hace atravesándote el pecho. En el punto de intersección de los tres rayos, en el corazón, hay una estrella de deslumbrante brillo. Tus manos toman el rayo amarillo que te traspasa el pecho.

Empieza a bailar suavemente alrededor del altar, siguiendo la dirección de la órbita solar. Cada vez que realices una vuelta completa al altar, gira sobre ti mismo en la dirección del sol tres veces. Rodea el altar tres veces, lo que dará lugar a nueve vueltas sobre tu propio eje. La danza espiral ha de ser relajada y llena de gracia: un giro suave con los brazos extendidos.

Estate atento para no perder el equilibrio ni derribar el altar.

Cada vez que des una vuelta alrededor del altar, pronuncia uno de estos versos:

*Teje un círculo alrededor mío tres veces,
Elévame de este lugar terrenal,
Muéstrame Tu divino rostro.*

El suave mareo creado por la danza en espiral debe penetrar las profundidades de tu ser. Visualízate en un lugar alto y agreste. En la cima de una colina se erige un altar de piedra. Allá abajo, la arboleda se extiende en todas direcciones, formando una alfombra oscura e impecable, y arriba, en el cielo, parpadean las estrellas.

Teniendo al altar detrás de ti y mirando al norte, abre los brazos con un gesto de invitación. Visualiza al dios Tiw aproximándose al círculo a través del aire de la noche: su armadura de oro y plata brilla con luz astral, el pelo rubio suelto le cae por los hombros y sostiene una espada con su única mano, la izquierda. Di esta invocación:

*Magno y noble Tiw, El de la única Mano,
Señor de la Justicia, Señor de los Juramentos,
Dios de la razón etérea y del habla verdadera;
Por la espada te conjuro,
Por el yunque de acero de Fenrir te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírve me.*

Siguiendo a la órbita solar, vuélvete hacia el sur y permanece de pie con el altar a tus espaldas. Extiende tus brazos con gesto de invitación. Visualiza al dios Thor acercándose a través del cielo nocturno: sus ojos derramando chispas, y su cabello negro rizándose sobre el rostro barbado de facciones marcadas. Viste una piel de oso, cinturón y guantes mágicos.



Odín, por Fogelberg.

Escultura de mármol. En el casco del dios están los cuervos Hagin (Pensamiento) y Munin (Memoria), y en sus tobillos pieles de lobo simbolizando sus familiares descendientes de los lobos Geri y Freki. Lleva en su mano derecha la lanza Gungnir forjada por los enanos.

Reproducido con autorización del Museo Nacional de Suecia.

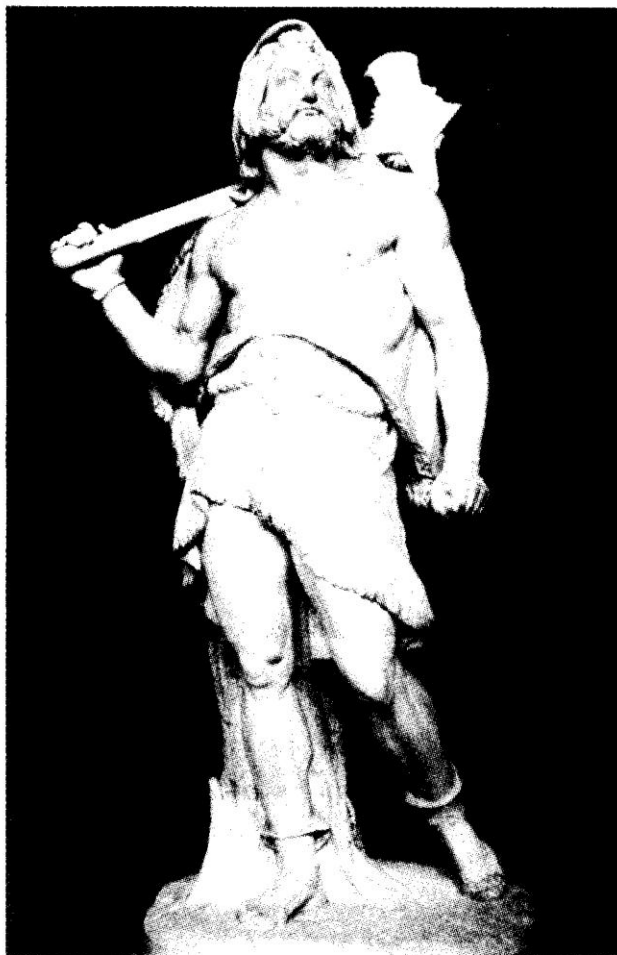
Y lleva en la mano derecha el gran martillo de piedra. Pronuncia su invocación:

*Fuerte y valeroso Thor; el Fulminador
Señor de la Batalla, Señor de los Trabajos,
Dios de los juramentos poderosos y las hazañas intrépidas.
Por el martillo te conjuro,
Por el guante de Skrymir te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírreme.*

En dirección de la órbita solar, gira hacia el este y mira hacia afuera, con el altar a tus espaldas. Haz el gesto de invitación. Visualiza al dios Frey aproximándose a través del cielo nocturno. Su cuerpo fornido y bien proporcionado, su cabello castaño rojizo recogido atrás, sus ojos de un ámbar profundo. Sostiene un escudo de madera en la mano izquierda. Pronuncia su invocación:

*Viril y poderoso Frey, El Renovador
Señor de las Cosechas, Señor de los Rebaños.
Dios de la fértil tierra y el dorado grano;
Por el jabalí dorado te conjuro,
Por la espada robada de Surt te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro.
Desciende a este círculo y sírreme.*

Ve al oeste, conforme a la dirección de la órbita solar, y mira hacia fuera. Haz un gesto de invitación. Visualiza la aproximación de Balder a través del cielo nocturno, con su pelo trigüeño ondulándose en la brisa, sus ojos verdes tiernos



Thor, por Fogelberg, escultura de mármol.

Alrededor de la cintura del dios del trueno vemos su cinturón mágico, que dobla su fuerza. En sus manos los guantes de hierro necesarios para subyugar a Mjolnir (el Destructor), su gran martillo. Originalmente se creía hecho de un meteorito; quizás porque algunos meteoritos se componen de un acero niquelado extremadamente duro que nunca pierde su brillo, y que era imposible de reproducir en los tiempos antiguos.

Con autorización del Museo Nacional de Suecia.

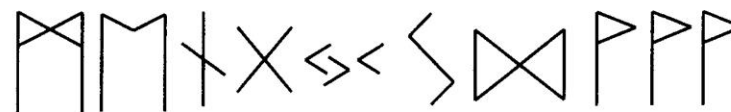
y amables, los rasgos delicados y el cuerpo esbelto. Viste ropas bordadas y lleva un cuerno dorado. Pronuncia su invocación:

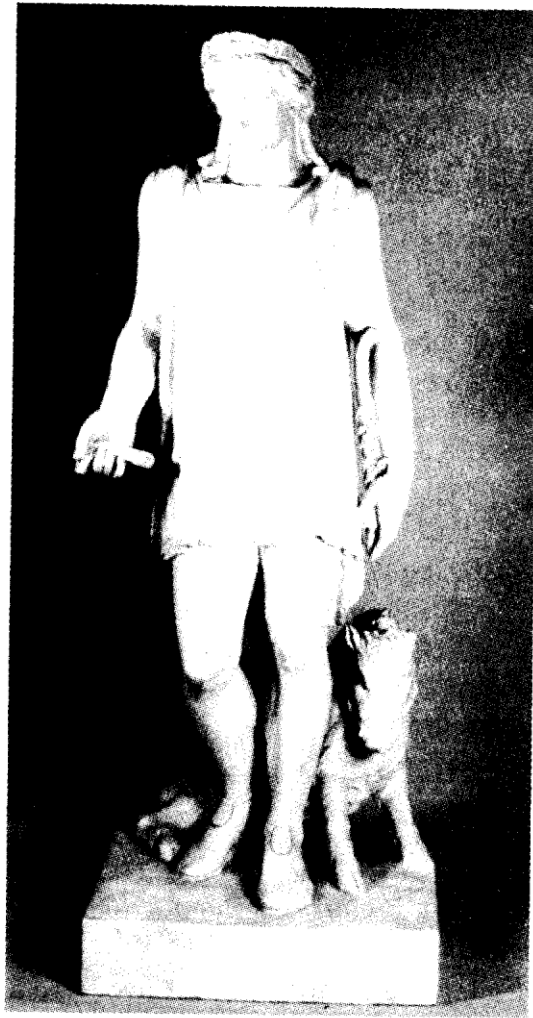
*Justo y hermoso Balder El Bienamado,
Señor de la Risa, Señor del Regocijo,
Señor de la luz y del corazón ardiente;
Por tu encabritado corcel te conjuro,
Por el cruel dardo de Hod te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírreme.*

Vuelve al norte siguiendo la órbita solar y ponte frente al altar. Realiza el gesto de invitación hacia el aire que está sobre él. Mira hacia arriba y visualiza a Odín descendiendo de los cielos, ondulando su gran capa, su hacha gris y su cabellera agitándose violentamente tras él, con su único ojo brillando como el hielo, gris. En la mano lleva la lanza. Pronuncia su invocación:

*Sabio y Conocedor Odín, El del único Ojo,
Señor de la Victoria y la Regla,
Señor de la magia y los auspicios;
Por tu lanza te conjuro,
Por la horrible promesa de Mimir te conjuro,
Por el Innombrable te conjuro,
Desciende a este círculo y sírreme.*

Arrodíllate frente al altar, bajo los ojos observadores de las cinco deidades nórdicas y escribe con tinta roja estas runas:





Frey con el Jabalí. Escultura de mármol.

Al lado del dios Vanir está el jabalí dorado adiestrado por los enanos para tirar de su carro. En su cabeza lleva una corona de grano maduro, y en la mano derecha lleva lo que parece ser una mazorca. En su mano izquierda muestra un cetro frondoso, símbolo de la fertilidad.

Reproducido con autorización del Museo Nacional de Suecia.

Significan: hombre, caballo, dificultad, sacrificio, cambio, realización, sol, día, sol, gloria, gloria, gloria.

El Hombre y El Caballo son el motivo y el medio de la búsqueda. *La Necesidad o Dificultad* es el sufrimiento que se encuentra en la búsqueda. *El Regalo o Sacrificio* es el abandono y la rendición ante la más alta voluntad. *El Ciclo o Cambio* es el cambio del futuro que sucederá. *Antorcha o Realización* es la luz del conocimiento que disipa las sombras. *El Sol* es la luz inflamada hacia la poderosa energía activa para la transformación. *El Día* indica la firmeza y la totalidad de la luz —las dos runas *Sigel* a ambos lados de *Dia*, muestran que la iluminación se puede utilizar tanto para bendecir como para castigar. *Gloria* es la bendición que afirma la obtención de la Luz. Se repite tres veces y así queda perfectamente equilibrado, divinizado e incorruptible.

Posteriormente a que hayas escrito las runas, hazlas vibrar con tu respiración haciendo que la llama del altar tiemble. Debes ser muy consciente del significado de las runas combinadas, de lo contrario el ritual perderá poder.

Toma el cuchillo con tu mano izquierda y pasa su hoja a través de la llama, posteriormente córtate en la yema del dedo índice de la mano derecha, de modo que brote una gota de sangre. Tus sentimientos deben estar en paz y debes sentirte lleno de júbilo. Debes de dar la bienvenida al doloroso pinchazo y trasmitírselo a los dioses allí reunidos. Pasa el dedo por todas las runas de izquierda a derecha. Deja que otra segunda gota caiga en el «cáliz». Si es necesario, véndate el dedo, pero el corte debe ser lo suficientemente pequeño como para dejar de sangrar con rapidez.

Levanta el papel por encima del altar y pronuncia una invocación, como la siguiente, a los poderes rúnicos:



Balder, por Fogelberg. Escultura de mármol.

Está en pie, como blanco para las armas de los dioses, que no le dañarán. De su manto cuelga una flecha partida. Un áspid se arrastra apaciblemente cerca de sus pies. En su cabello hay flores, y quizá hojas de muérdago, anunciando su destino.

Reproducido con autorización del Museo Nacional de Suecia.

*Que la oscuridad se convierta en Luz,
El vicio en Virtud,
Las mentiras en Verdad,
El dolor en Alegría,
La debilidad en fortaleza,
Transformadme por medio de estas runas,
Abridme los ojos y permitidme ver.*

Baja el papel a la llama y préndele fuego por una de las esquinas. Luego colócalo en el plato de barro. Mientras que el papel se quema, pon tus manos cerca de él e inclínate sobre el altar, de manera tal que el humo te llegue directamente al rostro. Tus manos deben sentir el calor de las llamas. Inhala profundamente el humo sin llegar a toser.

Después que el papel ha quedado reducido a cenizas, utiliza el cuchillo para hacerlo polvo. Deposita los restos de la ceniza en el cáliz, cuidando de no perder ninguno. Derrama un poco de agua sobre la ceniza y tu gota de sangre, después remuévelo con la hoja del cuchillo. Bebe esta mezcla hasta la última gota y acto seguido, coloca el cáliz boca abajo en el plato.

Mientras bebes debes de ser capaz de sentir el polvo de las runas que pasa a través de tus venas y que hace que tus músculos tiemblen. Quizás te sientas mareado o exaltado, y probablemente escuches un ruido fuerte e impetuoso. No tengas miedo. Mantén la calma interna. Este es el clímax del ritual hacia el cual todos los pasos previos se dirigían.

No esperes ser iluminado inmediatamente por este elixir de Luz. Su efecto será gradual y muy sutil y quizá no se haga notar en algunos días e incluso semanas. Su acción varía de una persona a otra. La magia, como el agua, busca el camino más fácil para llegar al mar. No te preocupes, el cambio llegará. Es siempre una leve transformación. No te podrás dar

cuenta de lo apegado que estás a tus conceptos hasta que te sientas en peligro de perderlos.

El ritual se termina volviendo sobre los mismos pasos que lo abrieron. Ponte de pie y realiza un gesto de despedida con las palmas de las manos extendidas al aire por encima del altar, como si rechazaras algo. Visualiza al dios Odín retrocediendo hacia los cielos estrellados. Pronuncia la fórmula de despedida:

*Sabio Odín, parte en paz
Por el Innombrable te doy licencia
y te pido que te vayas.*

Este destierro o despedida debe pronunciarse con firmeza y con una voz inequívoca, sin rastro de duda en la mente, ni miedo en el corazón. Sigue al dios hasta que se haya ido completamente de tu ojo interno.

Dirígete en sentido contrario a la dirección del sol, primero hacia el oeste y despide a Balder de una manera similar, utilizando como apelación «Amado», para describirlo «Amado Balder parte en paz», despide al «Feroz Thor». Ve al norte y destierra al «Noble Tiw».

Baila en círculo tres veces alrededor del altar en sentido contrario a la órbita solar para sellar la puerta abierta en tu psique, girando sobre ti mismo en sentido contrario a la vez anterior, cada vez que concluyas una vuelta al altar. Pronuncia una línea de estos versos en cada uno de los círculos mayores:

*Teje un círculo en derredor mío tres veces,
Aparta de mí tu cara temerosa,
Devuélveme a mi lugar terrenal.*

Ahora has borrado el vórtice que permitió que invocaras a los poderes de los cinco dioses. El siguiente paso es neutralizar a los poderes elementales que utilizaste en el ritual como portadores de las virtudes de las runas. Dibuja sobre el altar el pentagrama que despide a la Luz, el cual es idéntico al que la invoca, pero dibujado en dirección contraria (ver el pentagrama de la ilustración).

Ten en cuenta que incluso la runa Ken, en el centro del pentagrama, se dibuja con trazos a la inversa, en esta ocasión deben ser hacia arriba. Dado que esta runa se hizo en último lugar, ahora debe ser despedida la primera. Al trazar cada línea, visualízala desvaneciéndose y desapareciendo en el aire. Pronuncia un destierro de fórmula sencilla.

*Espíritus y fuerzas de la Luz, marchad en paz;
Por el Innombrable yo os despido y
Os pido que os vayáis.*



PENTAGRAMA QUE DESPIDE A LA LUZ

Haz lo mismo para los pentagramas de los otros elementos, moviéndote siempre en dirección contraria a la órbita solar. Ve al oeste y dando la cara hacia fuera, despide a los espíritus del Agua. Luego ve al este y despide a los espíritus de la Tierra. Posteriormente ve al sur y despide a los espíritus del Fuego. Y finalmente, vuelve al norte y despide a los espíritus del Aire.

Mirando al altar desde el norte, levanta las manos y abre los dedos formando dos pentagramas. Extiende los brazos al este y al oeste al nivel de los ojos. Pronuncia una fórmula general de despedida para todos los espíritus que puedan estar deambulando en las afueras del círculo protector:

*Todos los espíritus o entidades atraídos por este ritual,
¡Partid! Pues no tenéis nada que hacer aquí.
Por la luz del Innombrable, ¡marchaos!
Marchad en paz.*

Antes de disolver la barrera debes asegurarte de que el espacio alrededor del círculo esté limpio de influencias psíquicas. Si fuese necesario, repite el destierro con mayor fuerza utilizando a los dioses como salvoconductos de poder.

El círculo se borra con la reabsorción del mismo en el centro de tu ser. Camina una vez más alrededor del altar en contrasentido a la órbita solar, con tu dedo índice izquierdo extendido para tocar el flamante aro. Visualiza cómo el fuego blanco desaparece al contacto con tu mano izquierda.

Quédate en pie enfrente del altar, eleva los brazos al cielo y pronuncia esta breve oración:

*Tú arte sagrado, Padre de Todo
Tú arte sagrado, por la Naturaleza informe*

*Tú arte sagrado, tú El Inmenso y Poderoso
Señor de la Luz y de la Oscuridad.*

Cruza los brazos como al principio del ritual, *sin* invertir la dirección de los gestos.

*Tú que eres la Corona (toca tu frente)
El Reino (ingle)
El Poder (hombro izquierdo)
Y la Gloria (hombro derecho)
La Ley eterna (corazón)
Amén (señale a la llama).*

Pronuncia estas palabras para concluir:

*Este ritual para abrir el camino de la Luz
está por este acto, en verdad, acabado.*

Da cuatro fuertes palmadas. Apaga la vela y limpia cuidadosamente el altar, apartando todos los instrumentos. Cualquier residuo material debe ser tratado con reverencia y sellado con el símbolo de la cruz circular ⊕

Aparta los instrumentos en orden inverso al que fueron sacados.

No te duermas inmediatamente después del ritual. Ocupa tu mente en alguna diversión que no tenga relación con lo anterior. Si tu mente está bloqueada, los murmullos superficiales impedirán que el ritual tenga el efecto deseado. Es probable que después de un ritual se tengan sueños turbulentos, imágenes hipnóticas, alucinaciones táctiles o auditivas, pero no duran más allá de la primera noche. Si lo hacen, un sencillito ritual de destierro las hará desaparecer.

Amuletos, Talismanes y Sellos

La palabra amuleto proviene del Latín *amuletum* «mecanismo de defensa». En otros tiempos se utilizaba para describir cualquier objeto, material o práctica que tuviera una función curativa o sirviese para proteger o advertir. El uso moderno de la palabra designa a un objeto pequeño que la persona lleva puesto normalmente al cuello, y que previene los daños por sus cualidades mágicas.

La palabra talismán proviene de la raíz árabe *talisan* «hacer símbolos como un mago». Son de muy diversas formas y tamaños y no necesariamente los ha de llevar la persona. Los talismanes se fabrican con el propósito de alcanzar poder y obtener protección. Dentro de la mitología teutónica

abundan los ejemplos de talismanes: la túnica de halcón emplumado de Freyja que permitía volar al que la vestía era un talismán y también lo era el anillo de Draupnir hecho por los enanos que constantemente enriquecía a su poseedor.

Sello viene del latín *signum* «signo». Es un emblema que denota la intención mágica, normalmente derivado de un nombre, o también de una frase, que ha sido transformada de acuerdo a métodos ya establecidos o bien con base en la propia intuición. Los sellos ocultan poder en su trazado y se pueden marcar sobre cualquier material. Las runas son sellos, puesto que cada una de ellas representa un nombre o una idea, y manifiesta su poder a través de su forma y no a través de la virtud del material en el cual es labrada.

En el uso moderno, la palabra talismán es un término general que define una herramienta para efectuar magia, y contiene en su interior la noción de amuleto. Los sellos pueden ser tallados tanto en amuletos como en talismanes para incrementar su eficacia, pero esto no es estrictamente necesario. Por ejemplo, ciertas piedras sin labrado alguno han sido empleadas por diversas culturas como amuletos.

Las runas pueden ser marcadas en objetos para hacerlos tanto amuletos como talismanes. En estos casos, parte de su fuerza procederá de las runas, parte de la forma del objeto y parte del material del cual está hecho. También se puede infundir energía mágica a sustancias que no la poseen a través de un ritual que proclame un acto de voluntad.

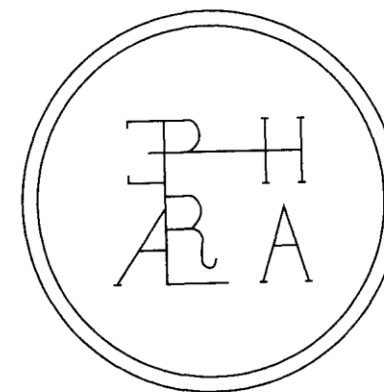
Fíjate en las varitas mágicas desenterradas por los investigadores. Son pequeños trozos de tejo o hueso, rectos o curvados con la forma de un cuerno o colmillo, con runas talladas a sus lados. Algo de su eficacia procederá de las runas, algo del material algo de la forma de cuerno y quizá algo del propósito que les infundieron sus creadores. Nadie sabe con

seguridad el uso para el cual estas varitas fueron destinadas. En el caso de que alguna persona las llevara, se llamarían amuletos. No obstante, si se utilizaban con fines mágicos prácticos sería mejor conocerlas como talismanes.

Los sellos rúnicos son muy fácilmente formables si tratamos las runas como letras y las combinamos en patrones geométricos mágicamente apropiados. El patrón seleccionado como resultado final es una cuestión de intuición, lo cual asegura que los sellos están ligados activamente al subconsciente. El nombre de un espíritu o cualquier palabra que represente una acción mágica, se convierte en letras rúnicas, que posteriormente se compactan para formar un emblema del nombre.

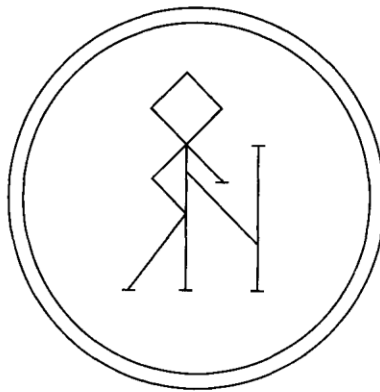
Este sistema de confección de sellos tiene una larga historia. Este es por ejemplo el sello del ángel Rafael extraído de un grimorio medieval llamado el *Enchiridion*:

Rafael se convierte en:

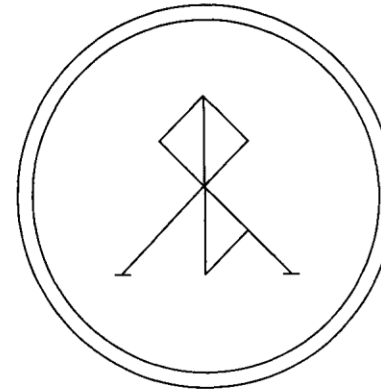


El número de combinaciones que pueden ser realizadas es infinito, pero la reflexión y la intuición seleccionarán el diseño que parezca más apropiado que los demás. Se deben hacer varios sellos de cada nombre y elegir entre ellos el más convincente. El Mago habrá de detectar el que parezca correcto interiormente cuando se proceda a la selección final. Si no es totalmente satisfactorio, descártalo y continúa intentando diferentes diseños hasta que se presente el verdadero.

Se pueden realizar sellos de los nombres de los dioses teutónicos. Por ejemplo, cuando Thor se convierte en runas es $\uparrow H \mathfrak{X} R$ y puede ser representado por el siguiente sello:



Cualquier deseo mágico que pueda ser expresado en una frase puede ser reducido a una palabra mediante la combinación de las primeras letras significativas de cada palabra de la frase. Cuando se ha transcrito a runas, se puede de él hacer el sello correspondiente. Por ejemplo, la frase «Odín trae la lluvia» («Odin bring the rain» en el original en inglés) puede ser reducido a O+B+R. Transcrito a runas surge la palabra mágica: $\mathfrak{X} B R$ que puede ser convertida en el siguiente sello:



La compresión de dos o más runas en un solo carácter es una práctica antigua. Las runas que compartían elementos comunes se llamaban runas ligadas. $H F$ era escrito algunas veces como $\mathfrak{H F}$, y $M R$ como $\mathfrak{M R}$. A veces surgían variantes para distinguir estas agrupaciones: $M M$ se escribía como $\mathfrak{M}$. Las runas probablemente se fusionaban para solucionar la dificultad que supondría labrarlas en la piedra. Cada línea tallada en la piedra implica un esfuerzo considerable. Cuando el tallador podía hacer que un simple tallado representara dos letras, para él esto era una ventaja.

Una gran particularidad de las runas es que se pueden recordar fácilmente y se pueden hacer en cualquier sitio sin necesidad de herramientas o materiales. Dibujar simplemente rayando o pintar una runa Eohl sobre un escudo lo convierte en un amuleto de protección. Tyr sobre las hojas de las espadas las convierte en talismanes de poder, irrompibles e invencibles. Una runa Nyd trazada en la uña de la mano advertirá al guerrero en el banquete de que su copa ha sido envenenada.

Se pueden hacer amuletos rúnicos permanentes en la piel tatuando varias partes del cuerpo. Históricamente, se hacían cicatrices en el pecho. Simplemente cortando la piel en la forma de la runa deseada murmurando una invocación, su poder se haría realidad. Amuletos menos permanentes en el cuerpo se realizaban con pigmentos. Cuando Cesar desembarcó en Bretaña, observó que los nativos se pintaban el cuerpo de azul con un tinte llamado *Woad*, una palabra quizá relacionada con Woden, variante de Odín.

En caso de urgencia, las runas pueden ser marcadas con la uña sobre el pecho. Si el arañazo provocaba sangrado, este las alimentará. Al mismo tiempo las runas se debían leer o evocar. Cuando la mente ha sido previamente condicionada para aceptar la influencia de las fuerzas rúnicas este método es muy efectivo.

Las runas también se pueden dibujar sobre el pan, empleando un alimento como tinte natural, después se ha de comer para hacer real su poder. El pan es el mejor medio. Pinta las runas en un pedazo de pan blanco con un pincel fino y utilizando algún colorante alimenticio. Tuesta el pan. Se puede luego cortar en varios pedazos y comer delante del altar ceremoniosamente.

La razón de comer las runas es la misma de práctica cristiana de comer la Hostia Consagrada, como símbolo del Cuerpo de Jesús: El poder o la virtud se transforman en la sustancia comestible que posteriormente se ingiere. La boca es la entrada simbólica hacia el verdadero interior. A través de ella se pronuncian las recetas de la mente y a través de ella se ingieren los alimentos que sustentan la vida. El paso de las runas a través de los labios representa la ruptura de la barrera existente alrededor de nuestro Ser más Íntimo.

Aquél cuyos propósitos sean practicar la magia de las runas debe de construir un amuleto para su protección personal. Los dioses y espíritus de las runas son imprevisibles y a veces violentos en sus acciones. No pecan nunca de estupidez y siempre exigen un pago por sus servicios. El Mago ha de asegurarse de que el precio que paga es de su propia elección.

En el *Havamal* se hace una advertencia implícita sobre los peligros que puede llevar consigo la práctica rúnica:

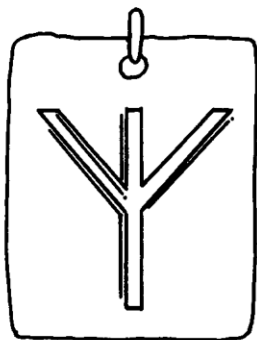
Es mejor no pedir que comprometerse en exceso
un presente exige otro presente,
mejor no matar que matar demasiados.

Esto significa que es mejor no pedir algo a las runas cuyo pago vaya a ser muy superior a nuestras posibilidades. Cualquier servicio de las runas al hombre debe ser equivalente al servicio del hombre a las runas. Cuando invoques las runas para hacer caer en desgracia a tus enemigos, ten cuidado de no herir inadvertidamente a tus amigos, porque una vez despertados, los poderes de las runas son muy difíciles de controlar.

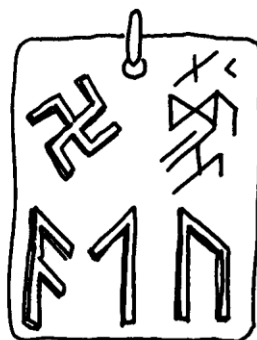
El amuleto de protección se construye con un pedacito cuadrado de roble de al menos 7 centímetros y medio de lado y 8 milímetros de grosor. Se cuelga del cuello con las vetas de la madera en transversal. Para el cordón se puede utilizar lana, lino, algodón seda o cualquier otro material sintético, pero si fuera piel, utiliza sólo aquella que haya sido previamente purificada mediante algún ritual.

En el anverso marca la runa Edh, lo suficientemente grande para que abarque toda la cara del amuleto. Marca en el reverso las runas de la palabra *alu* protección. Más arriba, talla el símbolo del martillo de Thor, la svástica, girando en el sentido de las agujas del reloj. La svástica en esta posición es

símbolo de acción solar positiva. Al lado de la svástica marca el sello rúnico de tu nombre mágico. En el ejemplo dado a continuación se ha empleado el nombre "Hijo del Sol" (*Sunchild*) para formar el dibujo del sello grabado en el amuleto:



Frente



Dorso

El nombre mágico marca la muerte de la vida terrenal y la resurrección en el camino de la luz. Se otorga después de una ceremonia de iniciación a cargo de los líderes de la escuela donde ha sido admitido el iniciado. Si se lleva al cabo una iniciación, el iniciado ha de buscar su propio nombre por inspiración; meditando e invocando a la luz. Una vez recibido, no debe sustituirlo por otro, puesto que representa el poder mágico del Mago en ese preciso momento de su evolución.

El amuleto no tendrá poder alguno de protección hasta que no haya sido consagrado mediante el ritual en el que se ha de trazar la runa Olh con la sangre de la persona cuyo nombre aparece al dorso, invocando los poderes de los dioses, particularmente Balder. Si este amuleto cayera en manos de otra persona, no la protegerá, pues está intrínsecamente ligado a quien lo confeccionó.

Siempre que decidas hacer magia rúnica debes de llevar puesto el amuleto, y proceder de nuevo derramando la sangre sobre Eolh, sobretodo cuando invoques a las grandes fuerzas mágicas. Es una buena costumbre ponérselo antes del ritual, su presencia no producirá daño y ayudará si surgen dificultades imprevistas. Cuando no se use, guárdalo en un lugar seguro que nadie pueda ver excepto otros iniciados. Que nadie lo toque. El Mago debe cerciorarse de que su amuleto sea destruido en caso de muerte.

En los talismanes, las runas se pueden combinar con otros símbolos mágicos. Son especialmente útiles los signos de los elementos, de los planetas, del Zodíaco y la Geomancia. Quienes conozcan bien el *I Ching* pueden utilizar también sus hexagramas. El poder de las runas se puede definir, de forma más concreta, mediante el uso de colores y de materiales apropiados, o bien fabricando el talismán en un día y una hora que sean astrológicamente favorables.

Hay un punto en la creación de los talismanes que debe ser tomado muy en cuenta, sobre todo cuando la dificultad en la combinación de sus elementos sea notable. Todos los talismanes son necesariamente imperfectos. Deben ser contruidos sencillamente, utilizando algunos de los símbolos más potentes. Recargarlos excesivamente con cualquier tipo de símbolos mágicos contribuiría a disminuir, no a aumentar su eficacia.

En los tiempos antiguos se creía que el alfabeto rúnico tenía su propio poder talismánico. Han sido desterrados varios ejemplos de alfabetos completos o semicompletos, el más famoso de los cuales es la Scramsax del Támesis, una espada encontrada en el río Támesis, cerca de Londres en 1857. En la espada están cincelados, en latón y plata, los 28 caracteres del antiguo alfabeto rúnico inglés y el nombre de la espada o de su forjador.

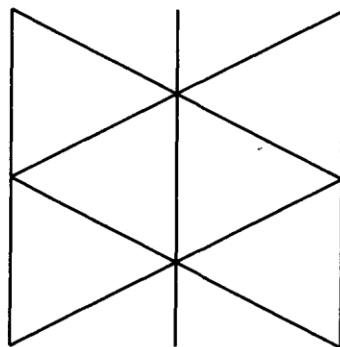


*La Scramasax del Támesis. Hierro incrustado de plata y latón.
Siglo noveno.*

Sacada del fondo del río Támesis en 1857, es uno de los utensilios rúnicos más significativos. Contiene el entero y temprano Futhorc Anglosajón de 28 caracteres, junto con el nombre Beagnoth –probablemente el nombre de la espada.

Reproducido con permiso de la Administración del Museo Británico.

Podría resultar que todo esto fuera un mero recurso mnemónico, pero el alfabeto simboliza los poderes unidos de las runas, que esperan ser invocados. Un talismán similar puede ser fabricado combinando todos los rasgos de las letras rúnicas, uno sobre otro. Toda runa está formada por dos tipos de componentes: líneas verticales y diagonales. Si sobreponemos todo el alfabeto resulta este símbolo:



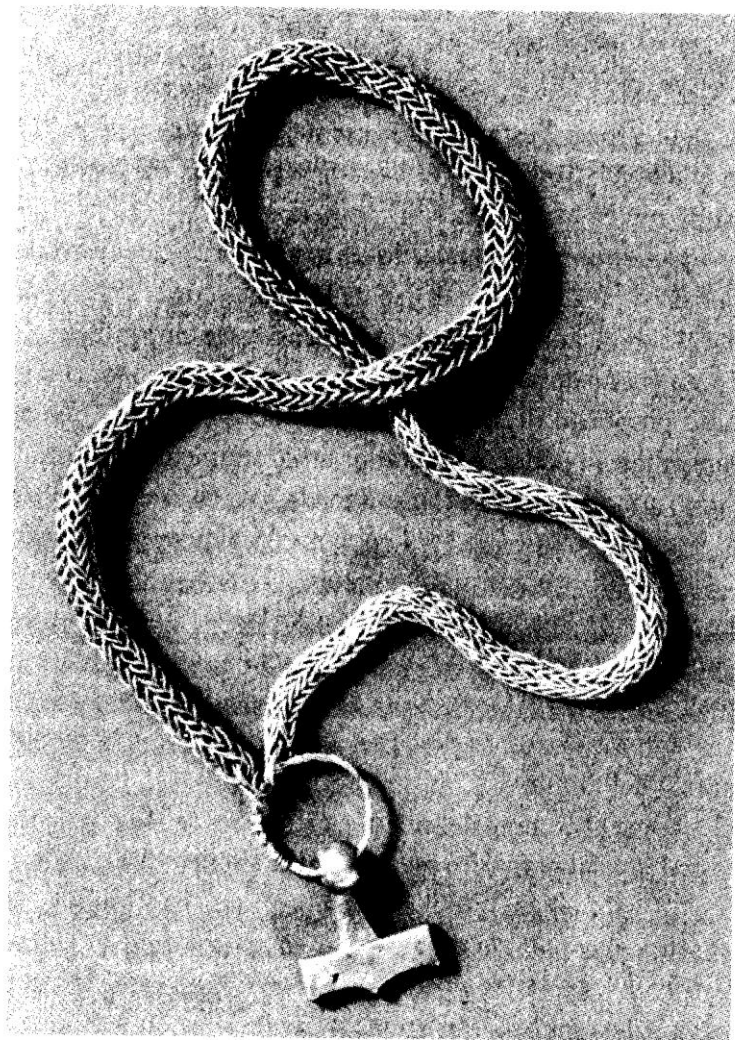
Este símbolo puede cumplir la función talismánica de todo el alfabeto rúnico. Aquellos que estén familiarizados con la Kabbalah se darán cuenta de que sus puntos son diez y que de alguna forma, esta figura se asemeja a un Arbol de la Vida en el que Malkuth fuera elevado a la posición de Daath. La magia rúnica y cabalista son compatibles.

Deben tomarse precauciones cuando se construyen talismanes o amuletos, o en el uso de las runas como sellos, para que el significado mágico de la runa no entre en conflicto con el significado de su letra. Se pueden emplear las runas con un mero propósito decorativo, pero no debe esperarse que así transmitan su poder. Al juntarlas arbitrariamente se neutralizarán, aunque seguirán transmitiendo, por supuesto, el poder de las palabras que representen, como cualquier otro escrito.

En los antiguos amuletos rúnicos, se lograba un compromiso entre los significados mágicos de las runas y los textuales. A menudo los amuletos contenían ambos: palabras inteligibles y además una sarta de galimatías que los filólogos han sido incapaces de descifrar. La palabra era el contenido textual del amuleto. Transmitían informaciones pertinentes tales como el nombre del creador, el nombre de Dios, palabras de poder y del propósito para el cual el amuleto fue creado.

El galimatías, que realmente no lo es en absoluto, representa el contenido mágico. Las runas se emplean en este caso como símbolos y no como letras. Éste es el corazón mágico del amuleto. Las runas textuales definen y dirigen el poder mágico; las simbólicas lo personifican.

El lenguaje secreto de la magia es numérico, como observó miles de años atrás el místico y filósofo griego Pitágoras. Está basado en el significado que se crea cuando los elementos se juntan según determinados patrones. Los patrones o palabras mágicas, son más que la suma de sus



El martillo de Thor. Collar de plata.

Además de su función como arma, el martillo de Thor se utilizaba también para consagrar tratados y contratos matrimoniales. Éste sería un amuleto mágico con poder de advertencia.

Reproducido con permiso del Museo Nacional Danés

componentes. Sus significados pueden ser simples o pueden ser muy complejos: el ser humano es una palabra pronunciada por Dios.

En la escritura mágica el Mago imita, tosca e inexactamente, las palabras de Dios. Él o ella toman números plenos de significado y forman con ellos palabras con la convicción de que si alcanzan un determinado grado de veracidad, las palabras se llenarán de vida. La literatura de la magia está escrita en el mundo. Está en el patrón de las estrellas y en la forma de un árbol. Es la forma en que una gota de rocío resbala de una hoja y cae a un estanque, y la reluciente estructura de una telaraña.

Nadie puede enseñar escritura mágica. Debe intuirse. Pero está en todos lados, incluso en la cosa más sencilla, aunque sólo se puede leer con los ojos del espíritu. Para la vista exterior parece un mero acuerdo casual de elementos. Un consejo que dan los Maestros místicos a sus estudiantes es que contemplen un objeto sencillo: una piedra, una rama o una flor, pues toda la magia del mundo está escrita en un grano de arena, el silencio y la contemplación abierta de la mente, a veces, pueden permitir que entre la Luz.

Los siguientes son los significados mágicos de los primeros doce números. Debe acentuarse que sólo serían realmente aprendidos cuando el corazón y la mente actuaran conjuntamente:

- Una Runa:* Significa la creación y el principio de todo. El uno que lo abarca todo. EL nacimiento.
- Dos Runas:* Indica el equilibrio de las fuerzas, el macho y la hembra; todas las dualidades; el equilibrio puede ser armonioso o conflictivo.

- Tres Runas:* Significa la contemplación y la perfección. Las runas funcionan al nivel del ideal.
- Cuatro Runas:* Indica que su poder se expresa a sí mismo materialmente. Este número está relacionado con los cuatro elementos.
- Cinco Runas:* Indica la presencia de la voluntad del Hombre que puede ser productiva o destructiva. Este número está ligado al hombre.
- Seis Runas:* Vienen bajo el poder del Innombrable, que es el Uno en todo, y el Todo en Uno. Armonizan los opuestos.
- Siete Runas:* Implica una función sobrenatural o asuntos relacionados con espíritus y milagros. Este número está relacionado con los planetas.
- Ocho Runas:* Significa frustración y suspensión de la acción. Es un compuesto mágico, como todos los números que le siguen. Cuatro opuesto a cuatro, un resultado material se enfrenta con otro.
- Nueve Runas:* Están bajo el poder del cielo y el cumplimiento de la ley, donde los efectos siguen a las causas. El Nueve está compuesto de tres por tres y se considera el número más perfecto.
- Diez Runas:* Indica el comienzo de un nuevo ciclo, y por ello, la realización material del antiguo. El Diez es un número compuesto de nueve más uno. No obstante, también se puede leer como cinco más cinco, en este caso significaría hombre contra hombre.
- Once Runas:* Aparece en los asuntos del mal. Once es un número compuesto de nueve más dos, es decir, la perfección reflejada o invertida.

- Viéndolo como cinco más seis es el hombre enfrentándose a Dios. Siempre un número malo.
- Doce Runas:* Significa el matrimonio del cielo y la tierra. Doce es un número compuesto de tres veces cuatro, como también de cuatro veces tres, la materia se hace perfecta y el espíritu se concreta. Un número favorable para toda clase de trabajos relacionados con el Bien. Está ligado al Zodíaco.

Visión y Viaje Astral

Cada runa representa simbólicamente a una fuerza de la Naturaleza y a una cualidad del alma humana. Cuando son empleadas correctamente, las runas pueden afectar al mundo interno de los pensamientos y los sentimientos, y de la misma manera, a las circunstancias exteriores. Ambos efectos son uno solo bajo el punto de vista de la magia. La barrera entre el interior y el exterior es un muro artificial erguido en el comienzo de los tiempos. Liberando el Ser más Intimo de su prisión, la carne, el Mago puede trascender esa barrera pasando a través de las puertas del Edén y percibir, en consecuencia, la unidad que subyace en todo. Esta percepción es la clave del poder.

A la potencia inherente a cada runa le es otorgada una forma concreta por la mente. La mente dará una forma a la runa, lo quiera o no lo quiera el ego, aunque la forma de la runa puede ser modificada en gran medida deliberadamente. Esta realización de la identidad rúnica es doble y refleja la dualidad del microcosmos y del macrocosmos.

La forma microscópica es un espíritu que exhibe las cualidades de la runa por sus gestos, sus movimientos, su apariencia y su voz. Es normalmente humanoide, pero puede tomar la forma de un animal, un monstruo o quizá una presencia elemental. El espíritu rúnico no puede ser perceptible a los ojos exteriores salvo bajo condiciones extraordinarias como enfermedad mental, la exaltación en el ritual o en casos de estrés extremo. Se relacionará al mago a un nivel personal, como un ser prevenido frente a otro, y es posible que intente ejercer autoridad sobre el Mago, mediante la intimidación.

La forma macrocósmica es un paisaje, una casa, una cueva o cualquier otro medio ambiente percibido por el mago, más allá de la circunstancia personal. Puede observar al mundo rúnico a cierta distancia como si de una ventana o telescopio se tratase, o bien verse zambullido en él. El mundo rúnico refleja la naturaleza de la runa, con su clima, su geografía, su flora y su fauna. Puede resultar placentero o desagradable.

Los espíritus y los mundos rúnicos pueden aparecer juntos. Si se camina por un mundo rúnico, no es raro encontrarse con el espíritu, que no es más que un señor de poca monta entre los seres que allí subsisten. Debe comprenderse que los habitantes de un mundo rúnico no son reales bajo un punto de vista estrictamente material, aunque tampoco irreales. Son mecanismos de la mente para comunicarse con más eficacia con el poder de la runa.

Fabricados por la mente, ésta tiene soberanía sobre ellos, pero no el ego. La mente consciente puede tener el deseo de formular un espíritu o un mundo rúnico pero no controla la forma como se presentan. Aunque la mente consciente intente gobernar el espíritu, o cambiar el mundo, no podrá hacerlo sin la ayuda del inconsciente, que es involucrado en el juego a través de símbolos.

El símbolo rúnico, cuando es entendido fielmente, invoca el potencial de la runa. Concede al Yo Superior, que actúa a través del inconsciente, un patrón sobre el cual moldear en parte la amorfa vitalidad de lo inmanifestado, en algo que se pueda reconocer y experimentar. El significado que intuimos del símbolo rúnico guía a la mente interna, para que proyecte una sombra particular sobre la luz infinita. Esta forma creada sólo puede ser dirigida por la consciencia elevada que la creó. El Ego del mago puede dirigir a su Yo Superior con símbolos, actuando a través del subconsciente.

Esto explica la importancia de la pureza. La pureza es una elevación de la conciencia del Yo Superior. El Mago que se purifica a sí mismo ganará poder y sucede que este poder sólo se obtiene con el acercamiento a Dios. Partiendo de una base de limpieza física, pasará a purificar sus pensamientos y sus emociones enfocando su Voluntad hacia su más alto destino.

El ritual abre las puertas psíquicas por medio de la pureza. En la visión se mira simplemente a través de ellas. En el viaje astral, el ego entra en las cámaras secretas de la psique, cada una de las cuales alberga su propio mundo. De estas dos actividades, el viaje astral es sin duda el más atractivo y peligroso. En la visión, el mundo interior se mantiene a una distancia prudente y puede parecerse a la contemplación de un cuadro muy vivo, cautivador, quizá terrorífico, pero siempre será una imagen. En el viaje astral, la ilusión rodea al ego y lo

inunda por todos los sentidos. Es difícil llegar a la reconfortante convicción de que es una realidad interior, no exterior, al presentársenos tan viva y vibrante por todos los lados.

Tanto la visión como el viaje astral se llevan al cabo en un medio acondicionado, en silencio, tanto en temperatura como en luz, que ha de ser muy tenue, asegurándose la imposibilidad de ser interrumpidos. Se deben vestir los atuendos rituales, y si esto no es posible, bastará con ropa ligera. Antes de comenzar, traza a tu alrededor un círculo que te proteja. Siéntate en el círculo, sobre algún cojín o alfombra, con la espalda recta y los hombros relajados. Es importante que los pulmones y los órganos internos no estén comprimidos por una mala postura. Debes practicar esta forma de sentarte hasta que estés preparado para resistir al menos media hora. Cualquier tendencia a cambiar de postura destruirá la necesaria concentración.

La visión y el viaje astral son en el fondo el mismo proceso. En la visión, se mantiene una distancia entre lo visto y la visión. Este proceso está mecánicamente reforzado por el uso de un instrumento de visión propio. Los medios populares de visión incluyen espejos, agua, tinta, bolas de cristal, superficies metálicas pulidas, humo, ámbares, telas colgantes y materiales similares. El factor importante es que no dan un punto de distracción para el ojo. Dichos materiales no poseen poder alguno por sí mismos, pero actúan como telones para la vista interior.

La visión sin dirección produce visiones al azar. Cualquier cosa que esté en los umbrales del alma sale a la superficie. Cuando se utiliza un símbolo con un significado específico como eje, la visión que está directamente ligada a él surge en la mente, si ésta está entrenada para rechazar distracciones.

Al igual que algunos iniciados pueden producir determinados sueños, también hay quien produce determinadas visiones.

Un espejo pequeño es un buen instrumento con el cual se puede comenzar. Colócalo sobre una mesa bajita o sobre el altar si se estás usando un templo mágico, y dibuja un círculo a tu alrededor. Puedes incluir al espejo en el círculo mágico, puesto que éste sólo puede circundar al espejo en sí y no a las visiones que albergue en sus profundidades. El espejo actúa como una ventana en la pared del círculo mágico.

Coloca al espejo de pie, de tal forma que cuando estés sentado se encuentre al nivel de los ojos. Ponte a un metro veinte centímetros de distancia. El cuarto deberá estar casi totalmente oscuro, siendo únicamente discernibles las siluetas difuminadas de los objetos que más sobresalgan. Es importante que no se vea ninguna refracción en el espejo. Siéntate confortablemente. Enciende un fósforo o un encendedor, y con la llama dibuja en el aire, frente al espejo, la runa que quieras consultar. Cierra los ojos mientras mueves la llama del final de un trazo al comienzo de otro.

La imagen de la llama perdurará en tus retinas durante varios minutos y verás la forma de la runa en la que deberás concentrarte con todas tus fuerzas. Al mismo tiempo, tu mente deberá estar en blanco. Simplemente contempla la runa con suma atención. Mientras la imagen comience a desvanecerse, mira a través suyo, y más allá.

Un área trémula y grisácea se formará en las profundidades del espejo. Al comienzo será muy pequeña, a veces no más grande que el centro de la palma de tu mano, pero crecerá hasta que prácticamente cubra la mayor parte de la superficie del espejo. Empezará a agitarse y a relucir. Aparecerán fugaces chispas de luz. Mientras que la zona gris se aclara, una imagen que parecerá muy lejana se irá formando,

«como si estuvieras mirándola por el lado equivocado del telescopio. Y si no haces algo que pueda perturbarla, la imagen irá fortaleciéndose y acercándose.

No deberás estudiar conscientemente a dicha imagen, ya que entonces desaparecerá. Una vez que la mente se activa, la imagen volverá a las profundidades del subconsciente. Contempla la imagen pasivamente y permítele involucrarse con tu atención. Cualquiera que haya tratado de ver una estrella palpitante en el cielo, lo comprenderá. Si observas directamente a la estrella, ésta desaparece. Si la contemplas sin fijar los ojos en ella, podrás verla. Lo mismo ocurre en la visión, sólo que en vez de apartar los ojos, debes apartar tu mente.

A veces verás el mundo rúnico en el espejo desde lo alto, como si estuvieras volando sobre él. La imagen se fijará en una determinada escena y parecería entonces que desciende. Puede aparecer una cara que cubra el espejo. Es un espíritu rúnico, que contestará tus preguntas si le pruebas que tienes la autoridad de la luz. Sería conveniente preguntar el nombre del espíritu, de manera que en el futuro lo subyugaras a tu voluntad.

Es una buena idea crear dos encantamientos, uno para abrir el espejo y otro para cerrarlo. De esta forma, podrás controlar mejor el trazado. Podría resultar inconveniente que empezaras a ver visiones cada vez que miraras cualquier objeto brillante con intención contemplativa. Éste es el trance incontrolado. Un Mago no permite la intrusión de imágenes astrales cuando él o ella no los desean.

Para el viaje astral se utiliza una técnica relacionada con la anterior, pero en cierta manera diferente. El espejo debe ser muy largo y la luz en la cámara ritual, un poco más brillante. Pinta la runa en la que intentas viajar en una pequeña tarjeta y cuélgatela del cuello. Traza un círculo de protección a tu alrededor y del espejo. De nuevo el espejo será una apertura

a través del muro del círculo, pero en esta ocasión éste funciona más como una puerta que como una ventana.

Siéntate delante del espejo, aproximadamente a dos metros de distancia. Fija la atención en la imagen reflejada de la runa que llevas al cuello. Debe haber sólo la luz suficiente para que la puedas ver. Al mismo tiempo, visualiza que tú eres tu imagen y que tu imagen es tú, que habéis intercambiado las posiciones en el espejo que estáis mirando. La runa alrededor de tu cuello parecerá que se ondula, que comienza a brillar y se alarga, todo lo demás crecerá también.

Cuando te hayas convencido que eres tú mismo el que está mirando desde el otro lado del espejo hacia afuera, cierra los ojos conservando en tu mente la runa. Imagínate que se levanta y dibuja con el dedo índice de la mano derecha en la parte interior del cristal el sello rúnico de su nombre mágico. Actuará como una barrera que impida la entrada a fuerzas extrañas que intentarán quizá acceder al círculo y a tu cuerpo mientras estés ausente. Date la vuelta y camina hacia el mundo de la runa.

El escenario que te circunde, reproducirá las ideas que tenías sobre la naturaleza de la runa que llevas al cuello. Quizá difiera de lo que conscientemente esperabas, puesto que el consciente y el subconsciente no están siempre de acuerdo. Todo se coloreará conforme al carácter de la runa. Para comprobar la validez del paisaje dibuja la runa, con trazos largos, frente a ti. La escena tenderá a abrillantarse pero no cambiará. Si fuera falsa y no estuviera relacionada con la runa, se difuminaría y se oscurecería, tendiendo a reemplazarse por una visión más apropiada.

El mundo de la runa no está vacío sino lleno de seres. Al tiempo que los conoces, salúdalos con el signo de la runa, lo cual les permitirá saber que estás allí legalmente. Antes de que

lo desees, podrás encontrarte con la entidad religiosa del mundo rúnico, el espíritu rúnico. Salúdalo con el signo de la runa, con la reverencia que merece su posición. No obstante, no te humilles ante él, puesto que eres hijo o hija del Innombrable y en consecuencia, por ley, eres su superior. Pregunta al espíritu su nombre, en caso de que todavía no lo sepas.

Podrás hablar con estos seres acerca de cualquier asunto que incumba a la provincia de la runa, y ellos te contestarán de acuerdo con su saber. Su deseo de agradar y parecer importantes ante tus ojos dificultarán a veces su capacidad para responderte con exactitud. Examina sus comentarios con espíritu crítico y desecha cualquier información que esté en conflicto con la razón. Ocasionalmente el espíritu intentará deliberadamente guiarte por el camino equivocado. Si sientes que te está engañando, puedes probar su veracidad con los nombres y los sellos de los grandes Dioses y Diosas.

Al mismo tiempo que caminas por el mundo rúnico pensando asuntos que aún no has planteado, aparecerán cuadros y pantomimas que han sido designadas para darte luz sobre tus problemas. Es algo similar a los sueños, que pueden parecer arbitrarios, pero pueden estar relacionados con conflictos interiores. El beneficio que saques de estas pantomimas astrales dependerá de tu capacidad analítica e introspectiva cuando reflexiones sobre ellos una vez que el viaje astral haya finalizado. Recuerda que todo lo que veas merece tu consideración. No pases nada por alto.

Cuando quieras volver a la puerta del espejo, puedes volver sobre tus propios pasos o simplemente desea regresar al lugar donde comenzaste el viaje. No hay peligro de perderse en el mundo rúnico. Sus habitantes intentarán intimidarte y confundirte, pero finalmente, allí tu Voluntad es la ley. El mundo rúnico ha sido formado por tu deseo que actúa a

través de tu Yo Superior, es decir podrás fácilmente disolverlo en la nada.

El único peligro que puede surgir durante el viaje astral es que olvides tu identidad y comiences a fusionarte con el mundo rúnico. Mientras que te percibas a ti mismo con el cuerpo humano normal, experimentando todo a través de los sentidos humanos, estarás a salvo. Es muy frecuente tener la tentación de tomar otras formas, o simplemente dejar que tu conciencia vuele como un águila sobre la tierra de la runa. Esto debe evitarse siempre. Cuando te sientas abrumado por la visión o siempre que cualquier ser te sobrecoja en su circunstancia astral, fija tu atención con toda tu fuerza en el hecho de que estás en tu cuerpo físico y eres uno con él, y de este modo ninguna barrera astral te obstaculizará el retorno.

Lo normal es que después de un viaje astral vuelvas a tu cuerpo tranquilamente. Levanta la mano izquierda y toca el sello rúnico de tu nombre mágico que aún brillará en la cara interior del espejo. Visualízalo volviendo a tu cuerpo. Se difuminará y desaparecerá del cristal. Luego, siéntate mirando al exterior en la misma posición en que está tu cuerpo físico. Desea estar mirando en el espejo, y viendo desde afuera, tu imagen reflejada. Abre tus oídos físicos. De nuevo, estarás sentado frente al espejo.

Este no es más que uno de los múltiples métodos que existen para viajar astralmente. Algunos adeptos prefieren viajar mientras sus cuerpos están relajados de manera que la visión astral se transforme suavemente en un sueño natural. La desventaja de este método es que se tiende a perder la conciencia y de esta forma el poder de control del mundo astral. Pueden aparecer dificultades astrales si se permite al mundo rúnico escapar del control de la mente consciente. Podrías

encontrarte entrando en paisajes rúnicos en contra de tu voluntad.

En un primer momento, la visión y el viaje astral exigen un arduo esfuerzo mental, puesto que te obligas a percibir lo que hayas preconcebido sobre el mundo rúnico. Cuando hayas aprendido a intentarlo sin tanto empeño mental, sino más bien permitiéndote recibir las impresiones que van surgiendo, tu deseo se transformará en realidad interior.

A continuación damos un ejemplo del tipo de mundo y de espíritus con los que puedes encontrarte cuando viajes por las veinticuatro runas germánicas. Como ya se ha dicho, las visiones rúnicas son subjetivas y diferirán según el individuo que las esté interpretando.

1. *FEOH* es una comunidad agraria medieval, una pequeña aldea de aproximadamente una docena de cabañas, por fuera de los muros de un castillo. Todo tiene un aspecto sórdido y sucio y la gente camina con las cabezas agachadas. El espíritu de Feoh es el jefe de la aldea, un hombretón con una voz de trueno, que lleva un látigo en la mano. Su aspecto es sucio, con el cabello enmarañado y los ojos denotando su estupidez.
2. *UR* es un bosque lleno de animales salvajes que están constantemente peleando entre sí. La gente es cautelosa; cazadores silenciosos de ojos astutos. Se pintan los cuerpos desnudos para camuflarse en la maleza.

3. *THORN*

El espíritu de Ur es un cazador que lleva una lanza y una máscara hecha de la cabeza de un oso. Apenas habla, sólo gesticula.

es una gran caverna con un lago sulfuroso del cual emana fuego. Está habitado por criaturas escamosas y espeluznantes que se esconden en la oscuridad.

El espíritu de Thorn es un monstruo parecido a un dragón, de cabeza gigante como de serpiente, negra, coronada por el humo y la sombra.

4. *OS*

es un paisaje de colinas boscosas, y montañas nevadas que se pierden en la distancia. En el medio hay un edificio o palacio comunal construido con troncos de árboles con labrados fantásticos.

El espíritu de Os es un anciano jefe de cabello blanco con armadura, que se sienta presidiendo la mesa en el palacio y que gobierna el país con sabiduría.

5. *RAD*

es un largo camino que serpentea entre precipicios y bosques impenetrables. Por él transitan silenciosos jinetes cansados y gente con hatos a sus espaldas.

El espíritu de Rad es un trovador que pasea y cuenta historias, se viste de colores muy llamativos y entretiene a sus compañeros de viaje.

6. *KEN*

es un país de cristal. Los árboles de cristal dan joyas en lugar de frutos y el cielo está iluminado

con los colores del arco iris, que hacen vibrar y danzar a todo el paisaje.

El espíritu de Ken es una mujer rodeada de luz que flota como una llama sobre la superficie de espejo de la tierra. Su voz hace sonar a los árboles de cristal con tonos melódicos.

7. *GYFU* es un país de sangre y destrucción, habitado por gente que se ha auto mutilado, como los fakires hindúes.

El espíritu de Gyfu es un hombre ciego atado al tronco de un gran árbol.

8. *WYN* es una montaña reluciente que surge de una nube dorada. Cerca de la cumbre hay una ciudad construida de piedra blanca. Su gente es generosa y contemplativa.

El espíritu de Wyn es una mujer esbelta, de cabellos rubios. Viste de blanco y habla con una voz melódica.

9. *HAEGL* es una tormenta de granizo y nieve en la oscuridad del bosque.

El espíritu de Haegl no se ve, pero se le puede oír gimiendo y rugiendo en el viento.

10. *NYD* es un estrecho puente de madera que atraviesa un abismo de rápidos espumosos, el centro del puente está ardiendo.

El espíritu de Nid es una forma incierta y horripilante que asusta y amenaza por detrás.

11. *IS* es un lago helado en invierno. Del lago surge una pequeña isla cubierta de hiedra con sauces desnudos.

El espíritu de Is vive en la isla. Su apariencia cambia y atrae. A veces ella es hermosa, otras veces la cara se le retuerce de horror. Tiene una lechuza blanca.

12. *GER* es un molino a la orilla de un riachuelo. Una rueda gigante gira y chirría constantemente. El espíritu de Ger es un hombre robusto y calvo con la cara roja. Lleva un delantal de piel manchado de harina, una taza de agua y un mazo de madera.

13. *EOH* es un campo de batalla en vísperas del conflicto. Las banderas ondulan al viento, y hay hogueras en los campamentos. Hombres y caballos esperan el amanecer y miran en silencio a través de la oscuridad las hogueras del enemigo.

El espíritu de Eoh es un soldado fuerte de a pie, con un arco al hombro, pelo suelto y ojos oscuros. Su hablar es tosco pero correcto.

14. *PEORD* es un claro en medio de manzanos con abundante fruta. Se han agrupado los frutos cosechados y se sirven a los segadores grandes mesas con abundancia de comida.

El espíritu de Peord es una noble mujer que observa la fiesta y va de mesa en mesa sirviendo el vino que lleva en un cántaro sobre sus hombros.

15. *EOLH* es una gran puerta de hierro colocada en medio de un camino entre dos acantilados. No hay paso posible si no es a través de la puerta. Mucha gente permanece fuera esperando ser admitida.
El espíritu de Eolh es el guardián invisible de la puerta y vive sobre ella. Su voz es profunda y amenazadora. Arroja fuego y espadas a los que se atreven a acercarse.
16. *SIGEL* es un país ardiente, no se pueden observar en él detalles. El aire ruge con el sonido de las llamas. Nunca se conoce directamente al espíritu de Sigel, se comunica mediante emisarios orgullosos que transmiten y reciben los mensajes.
17. *TYR* es el centro de una batalla en un campo cubierto por la niebla. Sólo pueden oírse los choques de las espadas y los gritos de los que mueren. A veces, algunos de los combatientes aparecen entre la niebla por unos momentos. El espíritu de Tyr es una figura silenciosa con la espada desenvainada, que camina por el campo con pasos de fantasma y elige a aquellos que han de morir. Se comunica por gestos. La cara la tiene cubierta por un velo.
18. *BEORC* es un claro en un bosque de abedules, contemplado a la luz oblicua del sol por la mañana temprano. Los pájaros cantan. Balbucea la primavera.

- El espíritu de Beorc es una muchacha que juega entre los árboles. Un ciervo adulto la acompaña.
19. *EH* es una gran pradera que se extiende sin fin en el horizonte, en ella caminan manadas de animales, especialmente caballos salvajes.
El espíritu de Eh es un muchacho que viste con pieles de conejo, con ojos salvajes y pelo rubio, que monta un semental blanco tumbándose sobre su cuello y enredando los dedos en sus crines.
20. *MAN* es el interior de una casa de incontables habitaciones y corredores. Cada habitación presenta una escena dramática y diferente.
El espíritu de Man es el amo de llaves. Es invisible, pero de vez en cuando deja alguna puerta abierta.
21. *LAGU* es las profundidades del océano verdemar. Sus habitantes viven en las rocas y en unos extraños montículos en el fondo del mar.
El espíritu de Lagu es una sirena de piel azulada. Canta canciones que producen alucinaciones.
22. *ING* es una granja pequeña pero próspera, con una casa de piedra y paja, y un establo de madera. Sus habitantes son los miembros de una familia: el abuelo, el padre, la madre, un hijo mayor, una hija joven y un niño. Dan una bienvenida hospitalaria a los extranjeros.

El espíritu de Ing es el abuelo, un anciano de pelo blanco, pero aún fuerte, que sabe muchas cosas sobre la naturaleza.

23. *DAEG* es un pilar de piedra que marca la ruta solar. De él se extienden doce escalones de tierra hacia el horizonte. El sol nunca se pone, sino que gira por el cielo en un círculo interminable. El espíritu de Daeg es un pájaro cuyas alas despiden un brillo multicolor, y que se posa en lo alto del pilar solar.

24. *ETHEL* es un país geométrico, donde las granjas han sido dispuestas como en un tablero. Cada pequeña propiedad tiene una cerca muy alta que la rodea. El espíritu de Ethel es un agrimensor que establece las líneas divisorias. Recorre constantemente el país midiendo la tierra con una vara mientras camina.

Sobre la Adivinación

Las runas se pueden utilizar para curiosear en el futuro y buscar cosas ocultas, pero para adivinar acertadamente es necesario comprender las fuerzas implicadas.

Toda adivinación depende de un principio cardinal de la magia que figura en la Tabla Esmeralda, de Hermes Trismegisto:

Lo que es abajo es como lo que es arriba
y lo que es arriba es como lo que es abajo.

Esta es, tal vez, la frase más poderosa jamás pronunciada, rivalizando incluso con el «Conócete a ti mismo» de los griegos. Desgraciadamente, no es muy comprendida.

Una exposición más concreta de esta misma idea es la dualidad macrocosmos-microcosmos que fue tan popular en el arte y la filosofía medievales. Podría ser muy útil considerarla como un medio para comprender la máxima de Hermes.

Se concebía al macrocosmos como el universo que está más allá de las fronteras del cuerpo y la mente humana; todo lo que se encontraba fuera. El microcosmos era el cuerpo en sí, el alma y la mente. Todo ello encasillado en la envoltura de la carne. La teoría decía en parte, que el cuerpo del hombre era una copia exacta en miniatura del gran cuerpo del mundo. Estudiando el universo, se pueden aprender muchos secretos acerca de la naturaleza humana, mientras que a la inversa, estudiando al hombre, se podrán también derivar principios aplicables al mundo. El sentido mágico de todo esto es la idea de que todas las acciones que se suceden en un «cosmos» afectarán también al otro. Por ejemplo, la posición de los planetas y las estrellas en su nacimiento, tendrán cierta influencia sobre las cualidades del hombre.

Pero la mayoría de los pensadores medievales tenían una percepción un tanto desviada al considerar las razones mencionadas sobre la correspondencia del microcosmos y el macrocosmos. Desde su punto de vista, Dios había creado el mundo, y después había moldeado al hombre para que se adecuara al mundo, haciéndole conforme con la naturaleza. Esta afirmación imposibilita el conocimiento verdadero, porque soslaya la importancia del mecanismo que esto implica.

Para comprender la máxima de Hermes es necesario modificar esta percepción. No existe ni interior ni exterior. El interior y el exterior son lo mismo. El microcosmos y el macrocosmos no son dos creaciones separadas de Dios, sino un todo, sin costuras.

La mente crea todas las formas y cualidades utilizando los sentidos. Lo que la mente no puede discernir, ni los sentidos sentir, no se puede conocer nunca, bajo ningún concepto. Realmente no existe.

Es posible, por supuesto, postular el punto de vista divino, donde sí existen formas y cualidades no perceptibles por la mente del hombre, pero tales cosas deben estar totalmente fuera del alcance humano, y así no tendrían existencia alguna para éste.

Una vez que se ha aceptado esta verdad, la máxima de Hermes se hace no sólo comprensible, sino inevitable. Lo que está arriba debe ser lo que está abajo, porque los dos se forman y limitan en el paso a través de las lentes de la mente humana. No puede haber nunca nada exterior que no corresponda a algo interior. Arriba y abajo son un mismo patrón. La mente humana es el medio que conecta con el resto de las cosas. No hay nada que esté realmente separado de cualquier otra cosa.

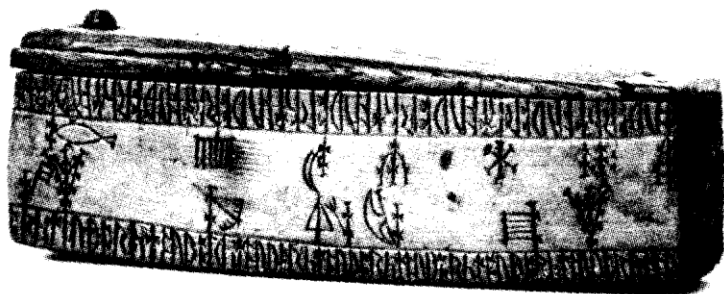
Pero es necesario otro cambio más en la percepción, para poder familiarizarnos con la manera en que se realiza la adivinación. Tiene que ver con el tiempo. Se piensa que el tiempo se compone de tres diferentes partes: pasado, presente y futuro. De acuerdo con lo establecido, nosotros ocupamos el presente. Podemos mirar hacia el pasado, mediante la memoria o el registro de los hechos, tanto históricos como naturales, pero nunca podemos saber algo del futuro.

Según una metáfora popular, un hombre está sentado en un tren que se desplaza a toda velocidad, dando la espalda a la locomotora. No se puede salir ni darse la vuelta, sólo puede sentarse y observar el paisaje que va dejando detrás de él.

El problema con este modelo es que es absurdo. El pasado se ha ido, el futuro aún no ha ocurrido, y el presente es una línea infinitamente delgada entre estos dos.

Einstein dijo que el tiempo es aquello que hace que todo ocurra por primera vez. No estaba hablando en broma. El tiempo es un mecanismo de la mente para controlar y regular la realidad. Es una forma de ordenar la diversidad de las cosas para que de este modo, sean consideradas separadamente. Los adeptos que han conseguido una consciencia trascendental pueden, en cierta medida, invalidar la ficción del tiempo, intuyendo su verdadera naturaleza.

Se considera el tiempo como un flujo de palabras. Las palabras que han sido percibidas ya no son, mientras que las palabras que están por venir son todavía desconocidas para el que escucha. Sólo existe el fragmento actual de la palabra que vibra entre los labios y ¡cuán fino es ese fragmento!



Cofre. Madera. 21,5 cm. de longitud.

Un calendario rúnico está tallado en uno de sus lados. Los otros símbolos indican días especiales.

Reproducido con permiso del Museo de Nordiska, Suecia.

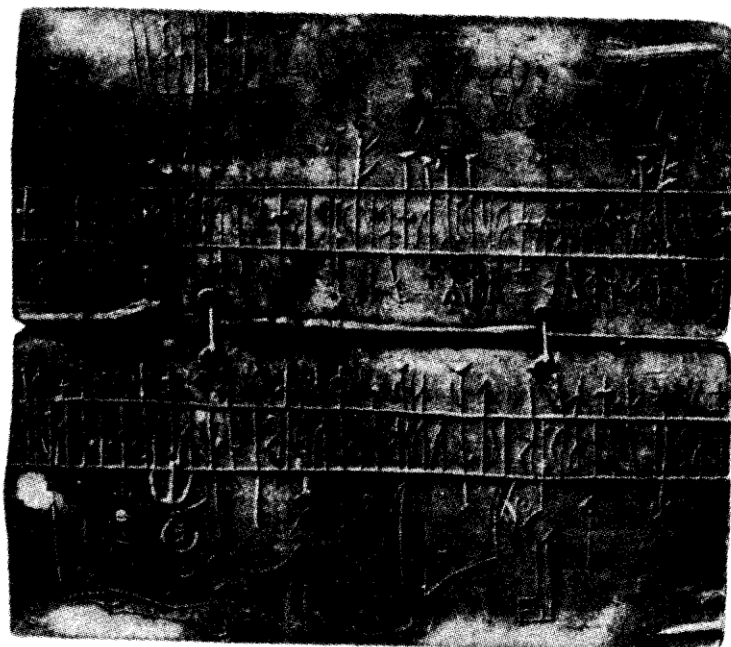
Sería mejor considerar al tiempo como una serie de palabras impresas en un libro. El texto entero existe y es accesible al lector, pero no puede ser captado a la vez puesto que la mente necesita concebir las palabras por separado. Pierden su significado si se mezclan entre sí. El lector que las lee en voz alta tiene acceso a cualquier conjunto de palabras, tanto antes como después del punto que considere oportuno. Sólo el que escucha, ignorante, que no puede ver el libro, está forzado a oír exclusivamente las palabras pronunciadas.

El tiempo y el espacio son continuos, ambos son creaciones condicionales de la mente. Todo se toca por doquier y se influencia mutuamente. Está lo suficientemente claro que todo esto no ocurre al azar, sólo que la causa nos es todavía desconocida.

Una vida forma un rastro de una diagonal en zigzag en el engranaje espiral de la piel del universo; es una línea en el tiempo y el espacio. En cada punto de esta línea de vida, donde ocurre una decisión, existe un nodo con dos o más rayos que se ramifican. Sólo uno de estos rayos es el camino que habrá de seguir la vida, los otros son meros fantasmas que, se hubieran seguido en caso de que la decisión hubiera sido otra.

Por algo los antiguos teutones consideraron al universo como un gran fresno. Un árbol comienza de una pequeña semilla, las ramas se convierten en dos, luego en tres, en cuatro, luego en ocho, y pronto comienza a hacerse extremadamente complejo. La diferencia entre el árbol y el hombre es que todas las ramas del árbol se desarrollan, mientras que en la vida humana sólo existe una línea continua, en nuestra dimensión de consciencia.

El proceso de adivinación trata de extender la consciencia hacia el futuro y de pisar esa línea tan fina estableciendo una correspondencia entre el gran mundo del hombre y el



Calendario Rúnico. Madera.

Está pensado para ser plegado como un libro y así proteger las runas.

Reproducido con permiso del Museo de Nordiska, Suecia.

mundo más pequeño de las runas. Cortadas del árbol del mundo, las runas reflejan muy directamente a su patrón, es decir, ya germinaron en la oscura y fértil tierra del inconsciente, y podrán encarnar y transmitir sus significados.

A pesar de que la adivinación se utiliza generalmente para observar en el futuro, las runas pueden también darnos una visión del pasado o del presente. Esto es muy benéfico si llega a ser necesario buscar las causas ocultas de una determinada circunstancia que se esté desarrollando. Los hechos

pasados de la vida de un individuo pueden ofrecer información valiosa relacionada con su vida presente. El tiempo es continuo; todo es una misma pieza y cualquier área suya puede ser aislada y estudiada, si las runas se manejan correctamente.

El trabajo de la adivinación no es otra cosa que presentar a la mente consciente lo que el inconsciente ya sabe. La abundancia de técnicas muestra el esfuerzo que desde hace muchos siglos se está realizando a fin de encontrar el puente más eficaz que salve este abismo que se ha creado a sí mismo.

Las runas son eficaces porque ellas mismas no fueron creadas por una sola persona, sino por una raza, surgiendo de su inconsciente. Quizá la otra herramienta, igualmente efectiva, sea el Tarot, que nació de la misma manera.

En el inconsciente existen en potencia todas las ramas posibles de una vida pues tiene acceso directo a la matriz de la cual surgen el tiempo y el espacio. Si consideramos un momento por separado, sólo una rama se extenderá como una línea de causa y efecto. El inconsciente puede trazar esta línea puesto que él conoce todas las causas y todos los efectos. Para la omnisciencia, la casualidad es una palabra carente de significado.

La adivinación tiene dos fases: una inhalación y una exhalación.

La primera es activa. Es necesario particularizar, a partir de la infinita información del inconsciente, los detalles deseados, es decir, localizar la ramita que nos interesa en el gran árbol de la vida. Esto se hace formando la pregunta de las runas en la mente consciente y transformándola en runas con un acto de Voluntad; sea cual fuere el instrumento rúnico utilizado.

La pregunta debe concebirse muy claramente y después hacerla pasar de la consciencia a las runas. Esto debe visualizarse físicamente como una corriente de esencia o de fuerza.

Sólo si la pregunta abandona la mente consciente, podrá entrar en el inconsciente.

Esta es la causa de la mayoría de los fracasos en la adivinación. La pregunta nunca se plantea correctamente, y de hecho no puede surgir de esta forma, ninguna respuesta verdadera. No es posible olvidar completamente la pregunta, de lo contrario la respuesta no tendría significado, pero es posible relajar el deseo de urgencia, y así su esencial energía vital es transferida a la mente interior y oculta.

Se necesita una especie de división de la mente, que es muy conocida por quien practique los rituales mágicos. Una parte de la consciencia se libera y se vuelve indiferente; la otra permanece alerta y prevenida.

La segunda fase en la adivinación es pasiva. En ella la consciencia debe hacerse receptiva a las impresiones que reciba de las runas. Cualquier intento de forzar las runas a un patrón preconcebido, terminará en fracaso. Además, las runas reaccionarían de forma hostil, presentando significados burlescos y maliciosos hasta convertirse en algo totalmente inútil para la adivinación.

Cualquiera que lo ponga en duda no tiene más que hacer el experimento. Trata con respeto el conjunto de las runas y a cambio recibirás también respeto. Se debe resistir siempre el deseo de leer un porvenir favorable. *La Adivinación requiere imparcialidad absoluta*. La actitud adecuada es la reverencia, y ella traerá los mejores resultados.

Es mucho más fácil leer el futuro de otra persona, ya que en este caso la objetividad es mayor. Pero también es posible conseguir este grado de imparcialidad y tranquilidad tratando con el futuro propio, si se hace el esfuerzo necesario. Esto puede parecer una contradicción pero debes intentarlo y tendrás éxito.

Si la adivinación es viable, las runas se sentirán vivas. Parecerá que hablan calladamente a nuestra comprensión. Sus formas encarnarán significados específicos relacionados directamente con la pregunta. En los viejos tiempos se creía que los dioses y las diosas hablaban a través de ellas. Se tendrá la sensación que son situadas y energetizadas por una consciencia que no es la del adivinador.

Es necesario seguir activamente con la razón las impresiones que surjan de las runas, entretejiéndolas para formar un todo. El significado se va construyendo separando los elementos orgánicamente. Una intuición nos llevará a otra:

De una palabra se me condujo a otra palabra,
de un hecho a otro hecho.

Debes resistir siempre la tentación de poner significados a las runas. Esto extinguiría su fuego y aniquilaría la lectura.

El significado se transmite de la mente inconsciente a la consciente, tanto física como psíquicamente.

Físicamente, la caída de las runas depende de los movimientos de la persona que esté tratando con ellas -sería imposible influir en su caída conscientemente a no ser que se utilizara algún medio material-, de la misma forma que se influye en los dados trucándolos con plomo. Sin esta clase de intervenciones, el gran número de fuerzas que contribuyen harán que su caída sea casual, según entiende este término la ciencia. La mente consciente no podría nunca coordinar ni siquiera una pequeña fracción de las fuerzas vectoriales implicadas.

Con el inconsciente no ocurre lo mismo, pues tiene una capacidad infinita de modificar la caída de las runas a través de las acciones involuntarias de los músculos. Aunque su caída puede parecer que no ha sido influenciada, de hecho está



Varitas rúnicas.

A: calendario de madera. B: Instrumento rúnico con la forma simbólica de un útero. Esta misma figura se encuentra normalmente en el arte cristiano de la época de Jesús. C y D: Instrumentos rúnicos con forma de espadas. Un recuerdo de los días en que las runas se inscribían sobre armas para conseguir poderes mágicos.

Reproducido con permiso del Museo Nordiska, Suecia.



Varitas rúnicas.

A: Madera. Aproximadamente con una longitud de 60 cm. B: También de madera y longitud semejante. C: Calendario de 62 cm de largo y 7 de ancho. Las dos filas de runas indican los días desde el 1 de Enero al 1 de Abril y desde el 2 de Abril al 1 de Julio.

Reproducido con permiso del Museo Nordiska, Suecia.

modificada para revelar la respuesta a la pregunta que se ha planteado.

La disposición de las runas debe ser interpretada físicamente. Cada runa posee una compleja serie de asociaciones, de las que sólo una pequeña parte ha sido mencionada en este libro. Para cada significación existen múltiples asociaciones que sólo pueden intuirse o sentirse.

Partiendo de este ilimitado surtido de significados, la consciencia dirigida por el inconsciente selecciona los elementos que están directamente relacionados con la pregunta. Las otras posibles asociaciones de las runas son temporalmente veladas, para que no distraigan la atención. Esto explica por qué la respuesta revelada por las runas puede ser increíblemente detallada y clara. Por debajo de la superficie de la mente tiene lugar una selección de significados.

No sería pecar de simplicidad concebir a los dioses rúnicos en esa parte del inconsciente que responde a través de las runas. Si partimos de esta concepción, obtendremos un resultado más práctico, pues proporciona nombres y formas que se pueden manipular, en lugar de fuerzas amorfas que no lo permiten. Se puede conjurar a los dioses y a las diosas rúnicos, si se cree en ellos, y ellos responderán. Una oración a Odín, por ejemplo, antes de cualquier adivinación rúnica, incrementará la energía activa de las runas. La eficacia de tales oraciones se reforzará con su repetición. La experiencia confirmará todo esto.



*Varas rúnicas en madera, procedentes del año 1592.
Halladas en Uppland, costa oriental de Suecia.*

Reproducido con permiso del Museo Nordiska, Suecia.

La Adivinación a Través de las Runas

Primer Método: las Varitas Rúnicas

El método tradicional es la adivinación a través de varitas rúnicas. Es el más difícil, y necesita tiempo si se realiza con el esmero requerido. No obstante, es el que brinda los mejores resultados. En la medida de lo posible, esta primera técnica es una reconstrucción de la antigua manera de consultar las runas, restaurando su significación mágica.

El período de preparación es de nueve días y nueve noches. Purifícate ritualmente, sin comer demasiado, con meditación y limpieza espiritual. Invoca los nombres de los dioses teutónicos más importantes cada

mañana y cada noche, y ora para que la adivinación pueda tener éxito. Observa la pregunta pasivamente cada día sin analizarla en tu mente. Evita cualquier exceso en el beber y en el dormir, así como en el ejercicio, el sexo o cualquier otra actividad.

En la mañana del décimo día, antes que el sol aparezca en el horizonte, ve al bosque y elige un árbol maduro de hoja caduca, uno que dé frutas o frutos secos, como el manzano, el cerezo, el castaño o el roble. El roble es también apropiado por utilizarse sus bellotas como alimento para los cerdos. Al amanecer, corta una rama de buenas dimensiones con un cuchillo previamente purificado y consagrado. El cuchillo se purifica rociándolo con agua y exponiéndolo al fuego de una llama. Se consagra ofreciéndoselo en oración a los dioses de las runas, particularmente a Odín. Trata de cortar el tallo de la rama de un sólo golpe. Utilizando el mismo cuchillo, realiza un pequeño corte en tu mano derecha y pon una gota de sangre en el tocón que queda en el árbol.

El acto de cortar la rama ha de realizarse con aflicción a causa de la herida que se le hace al árbol. Tu arrepentimiento ha de ser verdadero, si se te brotan las lágrimas, éstas podrán reemplazar la sangre a impregnar en la cepa. Es conveniente expresar la pena verbalmente en una oración por la salud y el crecimiento del árbol.

Lleva la rama al lugar donde se llevará a cabo la adivinación. Lo mejor es un lugar al aire libre, pero si es interior la luz ha de ser celeste. Abre la ventana si es que lo permiten las condiciones atmosféricas. El lugar del ritual se deberá haber purificado y consagrado previamente. Rocía agua en círculo y expón la zona al humo y a la luz de una llama. Con oraciones y gestos, encomienda el lugar a la gloria de Odín.

Utilizando el cuchillo, corta la rama en 24 varitas de aproximadamente nueve pulgadas de longitud cada una. Las varitas habrán de ser lo suficientemente gruesas como para grabar en ellas las runas. A cada varita le corresponde una runa. Permite que los restos de madera caigan sobre la tierra, y si no es posible, recógelos cuidadosamente y extiéndelos después sobre el suelo del bosque, en un lugar tranquilo.

Al tiempo que grabas cada runa, pronuncia su nombre en voz alta y hazlo vibrar en tu interior. En consecuencia las runas quedarán bautizadas y esto les concederá una identidad individual. Cuando hayas acabado de tallarlas, di una oración pidiendo que las varitas cumplan el uso que les vas a dar. Pinta las runas de rojo. Si la adivinación concierne sólo a un asunto de moderada importancia se podrá utilizar pigmento o pintura, pero si la pregunta tiene vital importancia lo mejor es utilizar tu propia sangre.

La sangre alimenta las runas. Es el mayor sacrificio personal que se puede hacer. No obstante, sólo puede valer la sangre del adivinador, la sangre de otra persona o de un animal es inútil puesto que no cuesta ninguna pérdida ni dolor. Utilizar la sangre de otro ser como sustituto de la tuya meramente enfatizaría tu vileza ante los dioses, que valoran el coraje sobre todas las virtudes.

La sangre del consultante —la persona que te haya llegado con una pregunta— tampoco servirá. Aunque la adivinación se lleva a cabo en su beneficio, es el adivinador quien consulta las runas y quien debe pagar su precio.

Cuando el tinte esté seco, extiende un paño blanco sobre el suelo. Es mejor que sea de lino y debería tener la forma de un cuadrado de un metro veinte centímetros de lado. Puede estar decorado en los bordes o no. Pero sobre todo ha de estar minuciosamente limpio, puesto que funcionará como altar

mágico. Consagra el paño antes de la adivinación y no lo uses nunca con otro propósito que no sea el mágico. La purificación es innecesaria si el paño es nuevo.

Siéntate frente al paño en la tierra o en el suelo, y sujetando las varitas rúnicas a la altura del corazón, pronuncia el propósito de la adivinación. Pide que los presagios sean verdaderos y que seas protegido de todo daño durante el rito, por la autoridad de Odín, el padre de todo. Cierra los ojos, extiende la mano sobre el paño y traza en el aire tres círculos, en el sentido de las agujas del reloj. Luego, abre la mano con energía para que las runas salgan disparadas y se esparzan sobre el paño. Con los ojos cerrados recoge tres runas al azar.

Las runas se leen en orden. La primera se refiere al pasado o a las circunstancias que instigaron la pregunta. La segunda runa es la situación presente del consultante. La tercera indica el curso de los acontecimientos futuros y vislumbra un comentario sobre los resultados.

Si dos o más runas son favorables, la situación no es grave. Si dos o más son desfavorables, hay en potencia un resultado de dañinas consecuencias. Una runa alentadora en posición final indicará que la situación habrá de mejorar. Cada runa pertenece a uno de los tres *aettir*. Las de Feoh están relacionadas con asuntos materiales. Afectan al estómago, los intestinos y el bajo vientre. Las runas bajo el dominio de Haegl están relacionadas con niveles emocionales. Afectan al corazón y los pulmones y los hombros. Y las runas de Tyr se relacionan con la parte intelectual y espiritual del consultante. Afectan a la cabeza y a los sentidos.

En realidad, todas las runas operan a todos los niveles, y pueden ser tanto favorables como desfavorables, dependiendo de las circunstancias. La división en *aettir* es sólo una manera

de clasificarlas. El contexto en el cual se lee una runa prevalece sobre su *aett*.

Las tres runas Feoh, Haegl y Tyr son esenciales. Cuando una de ellas aparece en una lectura, indica un cambio brusco de actitud o situación. Haegl es cambio para peor, Feoh para mejor, y Tyr un cambio de circunstancia o de asuntos personales que no afecta al asunto sobre el que se está preguntando.

Cuando se haya concluido la adivinación, destruye las runas en el fuego para que no sean profanadas. Sería conveniente tener una pequeña hoguera o un brasero encendidos en el centro del lugar de la ceremonia. Nunca emplees más de una vez las runas que han sido cortadas para un propósito único y específico. Vigila el fuego hasta que las varitas hayan sido reducidas a cenizas. Deja que las cenizas se enfríen y acto seguido espárcelas al viento. ¡Asegúrate de que no quede ningún ascua encendida en la ceniza que pueda incendiar el bosque! Lo mejor sería arrojar la ceniza en alguna charca o riachuelo, cuando ello sea posible.

Esta forma de adivinación mediante las varitas rúnicas se practicará sólo en contadas y grandes ocasiones, debido a su complejidad. La preparación de los elementos físicos requiere casi un día entero, por no decir nada de los nueve días de la compleja y tediosa preparación. Muchos no serán capaces de utilizar su propia sangre ni siquiera de aventurarse a salir y exponerse al frío del amanecer. A éstos sólo les podemos decir que la magia no es una disciplina fácil. Es un campo que brinda lo que en él se siembra. Donde no hay sacrificio no hay resultados.

En ocasiones excepcionales, se puede utilizar nuevamente un conjunto de varitas rúnicas que hayan sido moldeadas y guardadas. Puesto que éstas no van a quemarse, pueden ser fabricadas con más detenimiento.

Para ello, selecciona una tabla de madera nueva, libre de nudos y bastante recta. Deberá ser de roble o de árboles frutales. Corta veinticuatro piezas de veintitrés centímetros de longitud y tres de ancho, y de aproximadamente cinco milímetros de espesor. Redondea y lija las puntas. Reduce las varitas a una forma y tamaño similares. Labra una runa en cada varita a lo largo de las vetas de la madera, dejando en blanco el dorso. Rellena las runas con pintura escarlata utilizando un pincel fino de pintor. Luego, habrás de pulirlas con cera dura.

Una vez que las varitas estén hechas, deben ser consagradas. Indica en tu ritual que las varitas van a ser utilizadas repetidamente. Su uso frecuente incrementará su poder. No es necesario utilizar sangre en la confección de estas varitas, aunque a menudo ocurre que una astilla puede producir una herida y que unas pocas gotas de sangre caigan sobre la madera. Si esto ocurre, lleva la sangre a cada una de las varitas.

Antiguamente los carpinteros creían que ningún mueble valioso podía hacerse si no se producía un derramamiento de sangre, aceptaban la sangre con alegría y la impregnaban sobre su obra de arte. Si no se producía ninguna herida, la obra era considerada como de mala fortuna. Los rasgos mágicos de esta práctica son evidentes. Podía ser que todo esto derivase de la magia rúnica.

Las varitas pueden envolverse en lino blanco para preservarlas de miradas o toques profanos, aunque es mejor fabricar una caja de madera de pino blanco. El pino es la madera que más se utiliza para guardar instrumentos mágicos debido a sus cualidades neutrales y benignas. La explicación que generalmente se da es que el pino es opaco a las influencias astrales.

Cuando se termine de confeccionar estas varitas, pueden utilizarse de la misma forma descrita con anterioridad, pero

sin la preparación de los nueve días. Es aconsejable algo de preparación mental si se quiere que la adivinación tenga determinado grado de éxito. Si se tratan con la veneración adecuada, las varitas darán buenos resultados, particularmente después de un largo uso.

Otra técnica de adivinación que se puede utilizar con estas varitas, tanto las «toscas» como las «pulidas», es dejarlas caer sobre el trapo blanco con las preparaciones y oraciones usuales, pero en lugar de recoger tres runas por separado, se leen en grupo, según la manera en que han caído.

Para que el resultado tenga sentido deben seguirse algunas referencias básicas. Las varitas se leen en orden atendiendo a su distancia del adivinador. Las varitas a una misma distancia se consideran juntas. Lee sólo aquéllas que hayan caído boca arriba, no cambies su disposición ni des la vuelta a ninguna de las varitas.

Las varitas cruzadas indican influencias opuestas. Las que se tocan están directamente relacionadas. Las varitas que se encuentran paralelas están en armonía y acuerdo, se apoyan recíprocamente. Una varita entre otras dos recibe influencia de ambas. Una sobre otra indica dominación sobre ésta. Las varitas boca abajo no cuentan y deben ser ignoradas. Si se apilan algunas varitas verticalmente sobre una sola, el poder de ésta está suprimido o escondido.

Se debe también tener en cuenta la disposición general de las varitas. Si es ordenada y geométrica, el resultado sucederá también ordenadamente. Si es caótica, con la apariencia de una explosión o una ráfaga de viento, el resultado será tormentoso. Cuando la mayoría de las runas caen boca arriba la cuestión será pronto revelada y todas las cosas se harán evidentes pronto. Cuando la mayoría de las runas caen boca abajo, el asunto está enigmático y oscuro, y posiblemente permanezca

así. Si cayeran todas las runas boca abajo, no deberá realizarse un nuevo intento en la pregunta.

Si las varitas rúnicas se encuentran muy dispersas, el tiempo necesario para la realización del asunto será largo. Si están juntas, la resolución ocurrirá rápidamente. Un vacío entre dos grupos de runas señalará un período de tiempo en el cual no ocurrirá nada, éste debe tomarse con paciencia.

Las runas se han de leer como las anteriores, atendiendo a sus asociaciones y a sus «aett».

Esta técnica brinda lecturas muy completas y detalladas a preguntas difíciles, especialmente a aquellas que abarcan un gran período de la vida. Es recomendable, cuando se quieran conocer matices muy sutiles.

Segundo Método: Las Cartas Rúnicas

Corta veinticuatro rectángulos de un cartón delgado y firme, de un tamaño que pueda sujetarse cómodamente en la mano. En cada cara de las cartas pinta una de las runas en rojo. Las líneas deberán trazarse mediante una simple pincelada hacia la derecha o hacia abajo. Las runas llenan la cara de las cartas. El efecto será similar a la caligrafía japonesa, si los trazos se hacen con firmeza, con pinceladas decididas.

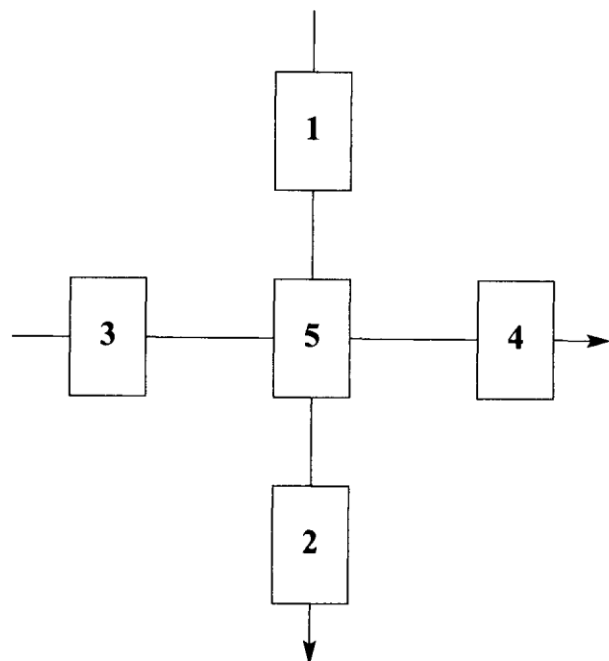
En las esquinas podía añadirse la información adicional con tinta negra, como el nombre de la runa, su significado abreviado, su transliteración y su aett. Puede ponerse además, en el dorso de las cartas, un motivo decorativo, debe ser simple puesto que habrá de reproducirse en cada carta. Cuando todo esto se haya hecho, protege las cartas con una capa de barniz y déjalas boca arriba para que se sequen. Utiliza un barniz que no sea disolvente para evitar que la tinta se corra.

Las cartas deben ser purificadas y consagradas antes de su uso. Los dioses de la mitología teutónica han de ser incluidos en la consagración, con Odín como figura principal. Sería conveniente hacer la consagración y la purificación en días diferentes, haciendo de cada acto un ritual solemne. No obstante, si es necesario pueden combinarse. Una vez consagradas, las cartas son herramientas divinas y deben ser tratadas con reverencia. Mantenlas aparte, alejadas de la vista y de las manos de otros, en una caja de pino o en una envoltura de lino.

Las cartas rúnicas se utilizan casi de la misma manera que el Tarot. El consultante sostiene las cartas en sus manos durante un momento y enfoca su voluntad sobre ellas pensando en la pregunta. Es conveniente que el adivinador sepa también la pregunta. El adivinador baraja las cartas y las corta, después saca tres y las coloca en una línea de izquierda a derecha. Mientras se lee la carta se le da la vuelta, comenzando por la de la izquierda y yendo hacia la derecha.

Las cartas se leen de la misma manera que las varitas rúnicas. La carta de la izquierda representa el pasado, la de en medio el presente, y la carta de la derecha el futuro. Una buena carta al final es señal de que la situación mejorará. Las tres runas que nombran el aettir son especialmente significativas y dominan en la lectura, si aparecen.

Otro modelo un poco más completo de tirar las cartas es el llamado *La Tirada de los Cinco Elementos*. Como siempre, las runas son barajadas y cortadas, después se sacan cuatro cartas y se disponen en forma de cruz griega, primero el brazo vertical de arriba abajo, después el horizontal de izquierda a derecha y en el centro se coloca la quinta carta.



La Tirada de los Cinco Elementos

Esta tirada representa el macrocosmos del mundo y el microcosmos del cuerpo humano. El brazo vertical es el eje de la tierra y la columna vertebral humana. El brazo horizontal es el círculo que rodea al eje vertical: El ecuador de la tierra y los sentidos del cuerpo. La quinta carta es el centro de la creación, la fuente de la vida, el corazón humano. La cruz se ve por detrás y puede compararse al cuerpo humano erguido de cara al Sur.

La *primera* carta, en la parte superior del brazo vertical, es el intelecto. Es masculina y se refiere a los estudios, la inventiva, la composición, las matemáticas, las ciencias y las artes clásicas. En la mitología teutónica el dios más cercano

por naturaleza a esta parte es *Tiw*, dios del juicio. La carta marca el norte y el elemento filosófico Aire, que está relacionado con el pensamiento. Las Espadas, son su instrumento, Raphael su arcángel, su figura el Ángel. Corresponde a la frente en el hombre.

La *segunda* carta, en el vértice inferior del brazo vertical, es el deseo. Es masculina y se refiere a las batallas, la lujuria, la crueldad, la ira, el odio y todas las actividades destructivas. En la mitología teutónica el dios más cercano a esta parte es *Thor*. La carta marca el sur y el elemento Fuego, que es la emoción violenta. Los Bastos son su instrumento. Miguel su arcángel, el León su figura. Corresponde al sexo del hombre.

La *tercera* carta, al final izquierdo del brazo horizontal, es la fortaleza. Es femenina y se refiere al trabajo, a la paciencia, a la persistencia, a la discreción, al sufrimiento y al dolor. En la mitología teutónica esta parte es similar a la diosa Nerthus, marca el este y su elemento es la Tierra, que se esfuerza en silencio. Los Oros son su instrumento, Uriel su arcángel y el Toro su figura. Corresponde a la mano izquierda del hombre.

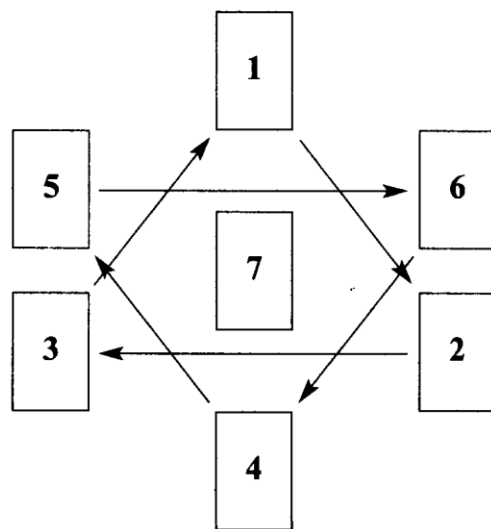
La *cuarta* carta, en el extremo derecho del brazo horizontal, representa el Amor. Es femenina y está relacionada con la familia, las amistades, la duración, la obsesión, las ilusiones, la fantasía y las artes líricas. En la mitología teutónica la diosa Frijia está relacionada con este punto. La carta designa el oeste y tiene como elemento el Agua, y sus encantos. Su instrumento es la Copa, su arcángel Gabriel, su figura el Águila. Toca la mano derecha del hombre, que es de misericordia.

La *quinta* carta, en el centro, está asociada con el equilibrio. De ella nacen y a ella retornan los cuatro elementos. Representa al consultante. Sexualmente es andrógina y se relaciona con la política, la religión y la magia. Su nota más predominante es la responsabilidad. En la mitología teutónica

un dios muy similar al punto central es *Balder*. La carta designa el centro del ser y tiene como elemento la Luz, que es el universo. Su instrumento es la Lámpara, su arcángel Cristo y su figura el Hombre. Toca el corazón del hombre.

Con esta tirada se puede obtener un detallado análisis de la vida y del carácter de la persona. Se utiliza cuando es necesaria una mayor profundidad en la comprensión de la personalidad, y es útil para seguir preguntando después de haber utilizado el método de las tres cartas.

Otra forma de echar las cartas es la conocida como *La Tirada de los Siete Planetas*. En ella, se disponen seis cartas boca abajo en los vértices de un hexagrama imaginario y la séptima carta se coloca en su centro. Primero se ha de leer el triángulo que apunta hacia arriba en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el vértice superior. Posteriormente se procede de la misma forma con el que apunta hacia abajo, comenzando por el vértice más bajo. Finalmente se lee la carta central:



La Tirada de los Siete Planetas

Del mismo modo como fueron colocadas las cartas, se les da la vuelta y se van leyendo.

La *primera* carta está relacionada con el Sol y sus cualidades de calor, salud, luz, fortaleza, felicidad y placer. Puede representar al padre o a un hombre maduro, con buena situación económica.

La *segunda* carta está relacionada con Marte y sus cualidades de coraje, de valentía, de potencia sexual, de batalla, de contienda, de conflicto y de juicio. Representa al hermano mayor o algún joven de acción.

La *tercera* carta se relaciona con Saturno y sus cualidades, como la gravedad, la fortaleza física, la resistencia, la frialdad, la torpeza, la edad, y los asuntos materiales. Representa a un individuo de avanzada edad, que puede ser tanto hembra como varón, o alguna persona mayor relacionada con la iglesia, el derecho, o los negocios.

La *cuarta* carta se relaciona con la Luna y sus cualidades, como la belleza, el misterio, la magia, la ilusión, la fascinación, el encanto, los secretos, la enfermedad y la locura. Representa a la madre o a una mujer madura y artista.

La *quinta* carta se relaciona con Venus y sus cualidades, como el amor, el afecto, el deseo, la lujuria, el placer, la adoración, la exhibición y la fertilidad. Representa a la hermana o a una hermosa joven de naturaleza amorosa.

La *sexta* carta se relaciona con Júpiter y sus cualidades, como el mando, el orden, la dominación, la regla, la autoridad, el gobierno, la jovialidad, la prosperidad, la riqueza y el liderazgo. Representa al consultante.

Las cartas que forman el triángulo superior son en su influencia, predominantemente masculinas, activas, directas, abiertas y enérgicas. En cambio las del triángulo inferior son mayormente femeninas: escondidas, indirectas, pasivas y confusas. La

carta central, que representa al consultante, es la nota predominante en la lectura.

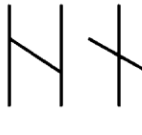
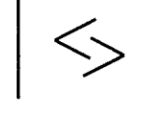
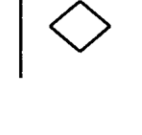
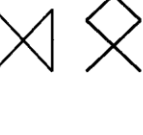
Es conveniente dividir las cartas en unidades de tiempo, las cartas uno, dos y tres se refieren al pasado, que ya se conoce. Las cartas cuatro, cinco y seis se relacionan con el futuro, que es aún incierto. La carta siete indica el presente.

Se considera que las runas que caen en lugares opuestos tienen también una influencia opuesta. Las runas del mismo triángulo están en armonía y se refuerzan las unas a las otras. La runa central equilibra a las demás.

Muchas de las maneras de echar las cartas del Tarot pueden congeniar con las cartas rúnicas. Como regla general serán más convenientes los métodos más simples que los complejos. No hay necesidad de seguir un proceso rígido para la selección o la lectura de las cartas. Si las runas desean hablar, lo harán, la sencillez no las confundirá. Si estás internamente preparado, cualquier forma de echar las cartas podrá ser válida, si no estás preparado, las complejidades te distraerán y te fatigarán la mente.

Tercer Método: Los Dados Rúnicos

Corta cuatro cubos de dos centímetros y medio de lado de cualquier madera frutal. El roble es muy apropiado por sus cualidades mágicas y su fibra tan atractiva. Después de haberlos igualado a un mismo tamaño y haberlos lijado, sujétalos a un torno y labra una runa en cada una de sus caras. Los siguientes pares de runas han de ser colocados en las caras opuestas de los dados:

Primer Cubo	Segundo Cubo	Tercer Cubo	Cuarto Cubo
			
			
			

Pinta las runas de rojo. Remata los dados con cera dura, poniendo cuidado en no manchar las runas con la cera. Purificalos y conságralos. Después, guárdalos siempre envueltos en lino o en una caja de madera de pino.

En el momento de la adivinación, entrega por un momento los dados al consultante para que los sople. Este acto es equivalente al corte en la baraja y permite que el consultante se involucre en la adivinación. Si quieres adivinar para ti mismo, sopla los dados. Después de una pequeña oración y un momento de concentración en la pregunta, lanza los dados sobre un paño de lino blanco que haya sido previamente consagrado. Las runas que caen boca arriba se registran en un papel, de acuerdo a la distancia respecto a ti: la runa más cercana se escribe a la izquierda. Los dados se lanzan dos veces más y así tenemos el siguiente conjunto resultante:

Tercer lanzamiento	9	10	11	12	Futuro.
Segundo lanzamiento	5	6	7	8	Presente.
Primer lanzamiento	1	2	3	4	Pasado.

El primer lanzamiento de los dados representa las circunstancias pasadas acerca de la pregunta, o algún acontecimiento o rasgo importante en la vida del consultante. El segundo lanzamiento representa al estado presente y revela algo que quizá sea ignorado y que tiene que ver con la pregunta. El tercer lanzamiento es el futuro del asunto y su resultado.

Debe prestarse atención especial a la primera y a la última runa. La primera sugiere el tono general de la tirada. La última pronostica si saldrá bien o mal. Si una de las tres runas que dan nombre a los *aettir* (Feoh, Haegl, o Tyr) aparecen en una de las líneas, esa línea debe leerse bajo el contexto de ese *aett*. Feoh es Físico y apacible. Haegl es emocional y severo. Tyr es cerebral y equilibrado.

Quienes tengan conocimientos de astrología pueden leer las runas relacionándolas con las doce casas del zodiaco. Brevemente, la influencia de cada casa es la siguiente:

<i>Primera casa</i>	Comienzos, Niñez, Características físico-mentales.
<i>Segunda casa</i>	Asuntos monetarios. Negocios. Posesiones.
<i>Tercera casa</i>	Relaciones. Conocidos. Vecinos. Comunicaciones.
<i>Cuarta casa</i>	El Hogar. Los Padres. Los antepasados. Los descendientes. Secretos de familia. Finales.
<i>Quinta casa</i>	Amores y afectos. Recompensas y satisfacciones. Niños, juegos.

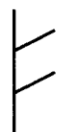
<i>Sexta casa</i>	Salud. Trabajo. Servicios. Higiene. Estado mental. También sirvientes, criados, y empleados.
<i>Séptima casa</i>	Matrimonio y leyes. Sociedades. Contratos. Divorcios. Desacuerdos.
<i>Octava casa</i>	Asuntos sexuales. Muerte y herencias. Seguros. Lo oculto.
<i>Novena casa</i>	Religión. Visiones. Sueños. Filosofía. Viajes y Estudios.
<i>Décima casa</i>	Carrera. Fama. Promoción. Política. Ambiciones.
<i>Décimo primera casa</i>	Amigos y conocidos. Grupos y clubes. Esperanzas y aspiraciones.
<i>Décimo segunda casa</i>	Limitaciones. Restricciones. Encierro. Prisión. Secretos. Sacrificio. El inconsciente.

Un procedimiento muy sencillo para consultar los dados es el lanzarlos una vez y leerlos tal como caen de acuerdo con su significado y ubicación. Se lee primero el dado más cercano, que representa al pasado, o los antecedentes del asunto. Los dos dados de en medio representan el presente, o la circunstancia que actualmente se desarrolla. El dado que se sitúa más lejos muestra el futuro, y el resultado.

Dos dados juntos tienen significados complementarios. Si se tocan sus efectos estarán unidos y ocurrirán casi simultáneamente. Si algún dado no cae bien y nos muestra dos caras, las runas son inciertas. Considera ambas runas, dando más importancia a la que más se muestre. Si un dado cae demasiado lejos, el resultado de la cuestión se retrasará durante un tiempo considerable. La distancia que existe entre los dados determinará el tiempo implícito en la cuestión.

Esta técnica es muy útil cuando se desea una lectura rápida sobre algún asunto relativamente trivial.

Para propósitos de adivinación, las runas deben aplicarse a los asuntos cotidianos de la vida. Los significados que entonces se les atribuyen son más específicos y restringidos que las atribuciones esotéricas generales. El siguiente es un breve resumen de los significados adivinatorios:



Riqueza, posesión, propiedad, dominio, opulencia, lujo, aunque también cobardía, torpeza, esclavitud y cautiverio. Un objeto valioso.



Potencia masculina, libertad, energía, acción, coraje, fortaleza, pero también lujuria, brutalidad, rudeza, crueldad y violencia. Deseo sexual.



Mal, malicia, odio, tormento, rencor, mentiras, como también catarsis, némesis, purgación y fuego purificador. Significa un mal hombre o mala mujer.



Bien, amor, salud, armonía, verdad, sabiduría, un mensaje revelador o intuición, como también vanidad y grandilocuencia. Significa un buen hombre o buena mujer.



Viaje, vacación, traslado, evolución, cambio de lugar o asentamiento, se puede referir al transporte en coche, barco o avión, como también rompimiento, dislocación, demolición, desilusión, posiblemente una muerte. Un viaje.



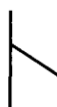
Unión, revelación, sabiduría, luz, guía, claridad, pero también desnudez, desenmascaramiento, pérdida de ilusión y falsa esperanza. Un faro.



Don, recompensa, donación, legado, ofrenda, pero también sacrificio, obligación, privación. Un regalo.



Alegría, éxtasis, placer, gloria, recompensa espiritual, pero también delirio, intoxicación, posesión por grandes fuerzas, entusiasmo poco práctico. Felicidad.



Dolor, pérdida, sufrimiento, dificultad, enfermedad, aflicción, desastre natural; pero también temperamento, prueba, juicio. Ira de la naturaleza.



Necesidad, extremidad, deseo, depravación, hambre, pobreza, hambre emocional; como también resistencia, supervivencia, decisión, resistencia. Desafiar a las circunstancias.



Perfidia, ilusión, fraude, traición, astucia, sigilo, emboscada, conspiración; como también brillo, atracción, seducción, invitación, trampa. Una mujer bella y astuta.



Alteración, transformación, cambio, cambio de circunstancias, cumplimiento de los planes; pero también inversión, contratiempo inesperado, revocación. Un cambio significativo.



Fortaleza, exactitud, dependencia, honradez; como también impasibilidad, falta de imaginación o iniciativa. Un hombre honesto en quien se puede confiar.



Abundancia, lujo, opulencia, exhibición; y también libertinaje, decadencia, exceso, superficialidad, embriaguez, lascivia, gula. Placer físico.



Protección, defensa, rechazo del mal, escudo, guardián; pero también tabú, advertencia, desidia, lo que repele. Peligro.



Poder, fuerza elemental, espada de llama, fuego purificador; pero también destrucción, retribución, justicia, destitución de la vanidad. Ira de Dios.



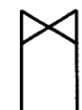
Victoria, valor, destreza en la batalla, discernimiento, el vencer en las disputas y en los juicios; como también contienda, guerra, conflicto. Una batalla.



Crecimiento, amor, fertilidad, salud, surgimiento del deseo; pero también pasión, descuido, abandono, pérdida de control. Una aventura amorosa o un nacimiento.



Traslado, velocidad, movimiento, transporte: puede representar un caballo, un coche, un barco, un avión, u otro vehículo; como también ciega precipitación, entrada precipitada, precipitación imprudente. Rápido progreso.



Inteligencia, prevención, destreza, habilidad; pero también astucia, malicia, manipulación, cálculo. El mago.



Agua, lago, río, océano, sueños, fantasías, misterios, lo desconocido, lo escondido, lo profundo, el inframundo; como también locura, obsesión, desesperación, perversión, enfermedad, suicidio. El inconsciente.



Virtudes comunes, sentido común, fortalezas sencillas, amor familiar, cariño, calor humano; como también producción, esfuerzo, labor, trabajo, carrera. El hogar.



Un círculo, período, fase, duración de una vida, unidad de tiempo; pero también final, límite, círculo vicioso. Una realización.



Propiedad, casa, país de nacimiento, campo, posesiones seguras; pero también karma, patriotismo, prejuicio, chauvinismo, provincialismo. Aquello a lo que la persona está ligada.

Runas Transformadoras

La ventaja de conocer el futuro es poder controlarlo. Si todos los futuros fueran prometedores la adivinación no tendría objeto. Su valor se basa en revelar influencias dañinas antes de que sucedan o dar la certeza tranquilizadora de que la circunstancia presente no resultará, en nada, destructiva. En cualquier caso obliga a actuar, por obra u omisión.

Para cambiar el futuro, es necesario pasar de rama en rama en el fresno del Yggdrarill, símbolo del mundo, utilizando para ello, los nudos que se han formado en los momentos de decisión. Cada vida sigue su fluir continuo. Donde quiera que una elección es factible, allí aparece un nudo o

una juntura. Cuando se elige algo, se abre un camino al tiempo que otro se cierra. La adivinación proyecta una línea hacia el futuro basada en la causa y el efecto: lo que ocurrirá en base a las circunstancias externas y a la naturaleza interior.

No es fácil cambiar las predicciones de las runas. La adivinación verdadera incluye a todos los factores que influyen en la pregunta. No hay lugar para la casualidad. Incluso tiene en cuenta la propia influencia de realizar la pregunta. Por lo tanto, un hombre que reaccione en contra del futuro que se le ha adivinado, contribuirá mediante sus hechos a hacerlo realidad. Sin darse cuenta ha contribuido a su cumplimiento.

Para cambiar el resultado de las runas, el individuo debe salirse de los patrones inconscientes de donde se extrajeron sus veredictos. Mientras que persista en este círculo cerrado, no podrá nunca alterar el futuro porque representa parte de su causa y efecto. En términos orientales, es prisionero del karma.

Solamente un acto de libre voluntad puede romper esta cadena de causas y efectos reveladas por las runas. La libre voluntad es transcendente. Nace del No-revelado y no es parte de la trama del universo. Al estar fuera del círculo del Karma las runas son incapaces de tomarlo en cuenta a la hora de predecir el futuro. Es el verdadero *deus ex machina* de la vida.

Lo más indispensable para producir un acto de libre voluntad es darse cuenta de su ausencia en la vida cotidiana. La mayoría de la gente no tiene conciencia de su cautiverio y no pueden ser más que esclavos. Son autómatas en el tira y afloja de las profundidades de una gran máquina; sonámbulos que bailan en lenta armonía al son de una música que conscientemente no pueden oír.

No obstante, también suceden actos de libre voluntad en la vida cotidiana. Casi todo el mundo transciende la cadena de causa y efecto al menos en algunas raras excepciones,

generalmente en momentos extremos de estrés. Una decisión que es libre se puede reconocer por su sensación de inevitabilidad o por el poder que conlleva. Genera una calma, incluso un amor, que son inconfundibles una vez que se han experimentado. En esos momentos en que te sientas violento y colérico, actúa con amor. O en esos momentos en que te veas oprimido por la inercia y la indiferencia, recógete en ti mismo; tal vez llegues a ser libre.

Para cambiar el futuro es necesario entender el veredicto de las runas en relación con la pregunta y tratar la cadena de las causas y efectos con plena conciencia de su aspecto mecánico. Luego debes meditar con sinceridad y pensar qué resultado no sería una reacción ciega a las circunstancias. Intenta buscar un escenario que sea saludable y positivo. Debes estar absolutamente libre de hostilidades, envidias y toda clase de sentimientos negativos.

No es necesario preocuparse por los pasos necesarios para llegar a ese escenario, sino sólo concebirlo con claridad cristalina, realizado y existente. La Magia encuentra su propio curso, como el agua hacia el mar. Si comienzas por preguntarte por los medios para conseguir ese estado ideal, tu deseo impedirá su realización. Debes estar preparado para seguir el camino que la Magia abra ante ti. Es en vano intentar trazar un camino por delante del tiempo. En el mejor de los casos es un ejercicio intelectual, en el peor, una obstrucción.

No obstante, debes saber que el acto libre necesario para cambiar tu futuro sucede en uno de los nudos de la línea de tu vida, en un momento de decisión donde se bifurcan varias ramas. No es una buena idea intentar crear un nudo; esto es, forzar una decisión. De nuevo, esto generará un deseo que es parte de las causas y los efectos. Es mejor esperar a alcanzar un nudo y entonces, cuando sientas que es lo correcto, actuar

de acuerdo con la intuición. Tu acto de verdadera voluntad es canalizado según describo un poco más adelante.

Existen dos tipos de reacciones ciegas contra las que uno debe prevenirse. La primera es pasiva. Si te dejas afectar por las influencias más que por lo que te diga el corazón, incluso por aquellas influencias que puedan parecer benignas o útiles, no eres más que una bola de billar zarandeada en la mesa por otras igualmente esclavizadas. Tal aceptación pasiva existe por todos lados en la vida diaria. El instinto del rebaño, el ansia de curiosear, las modas, las novedades, las religiones, el patriotismo, la violencia de las masas y los prejuicios, son todos ellos ejemplos de reacciones pasivas.

El segundo tipo de reacción es activo. Ejemplos de reacción activa serían el pagar la ira con ira, la violencia con violencia, el odio con odio, e incluso el amor con amor; a un nivel elemental. Por ejemplo, si un coche no te permite el paso y, en consecuencia, no se lo cedes a otro que intenta adelantarte, esto es claramente un tipo de reacción activa.

Reaccionar en contra de la intimidación no es imperiosamente un acto más libre que el permitirla. Ambas son reacciones animales cuando el impulso no se origina en la verdadera Voluntad, que es el agente del Yo Superior. Una de ellas puede ser más satisfactoria que la otra, y aquí se encuentra exactamente el peligro, puesto que proporciona una explosión momentánea de satisfacción que es la responsable de que la malinterpretemos como algo de valor, que en realidad no posee. Toda reacción carece de valor para la evolución del alma. Y más para el punto que tratamos actualmente, ninguna reacción alterará el futuro revelado por las runas.

Damos por supuesto que la adivinación se ha interpretado y se ha llevado a cabo con propiedad. En caso de que se

hubiera realizado equivocadamente, ¡haría falta un acto de libre voluntad para cumplir el pronóstico!

Las propias runas dan una guía acerca de cómo cambiar el resultado de la lectura. En cualquier adivinación que no puede ser aceptada existen elementos desfavorables, encarnados en runas individuales. Se deben analizar y comprender las fuerzas que representan estos elementos negativos. Entonces se han de aplicar fuerzas de contraataque, en forma de runas con potenciales opuestos, para disminuir o aniquilar su influencia dañina.

Para la mejor captación de esta técnica, veamos el siguiente caso hipotético.

Una mujer necesita saber si un hombre está realmente interesado por ella. Ella se ha estado viendo con este hombre durante algún tiempo. Al principio, él se mostraba sensible y encantador, pero más tarde comenzó a dar señales de frialdad. Ella consulta las varitas rúnicas y salen tres en este orden, de izquierda a derecha:



La primera runa, Sigel, representa al fuego activo del sol y sus poderosas energías. La posición indica que se refiere al pasado, y a las influencias sobre la pregunta que subyaron y definieron sus circunstancias. Con respecto a la relación y a este hombre, la runa nos habla de un comienzo activo, con agresiones y confianza, quizás demasiada confianza. El rayo solar puede fácilmente volverse destructivo.

La segunda runa, Lagu, representa al agua, los sueños, la ilusión, la emoción, quizás la duda y la incertidumbre. Su

posición indica que se refiere al presente, al meollo del asunto tratado; en este caso al propio amante. La runa de agua referida al varón sugiere contradicción, conflicto interior y debilidad en su naturaleza emocional.

La tercera runa, Feoh, encarna posesiones de muchos tipos, propiedad en general, y en una interpretación negativa, torpeza, servidumbre y cautiverio. La posición indica que se refiere al futuro, al resultado del proceso y a las influencias que se están desarrollando y madurando.

Cualquier conjunto de runas se puede interpretar de múltiples y diferentes formas. Sólo una de estas interpretaciones será la adecuada. Siempre es necesario permitirse que la intuición actúe en la revelación del mensaje de las runas. Si la mente está abierta e imparcial, un significado surgirá por encima de todos los demás.

En este ejemplo, la mujer recuerda que al principio de su relación ella estaba fría y en cierta manera indiferente a los avances del hombre puesto que entonces no sabía si se interesaba por él. Pero al tiempo que su amor crecía, ella se volvió más activa buscando la atención del hombre. Le llamaba por teléfono a su lugar de trabajo y aparecía inesperadamente en su apartamento, y generalmente intentaba que su afecto se hiciera palpable. Fue en este momento cuando la pasión de él se enfrió.

La interpretación se encuentra en la tercera runa. El hombre teme que se le esté intentando atar a algo de lo que no pueda escapar. Se siente manipulado, no sabe si acertada o equivocadamente, y su ego normalmente potente se asusta. Esto le desorienta y por ello, da marcha atrás.

Comprendiendo la presente situación y sus predicciones para el futuro, la mujer debe decidir ahora qué pasos contrarrestarán las fuerzas negativas implicadas. Puede elegir cambiar

la conducta de él, cambiar la situación en la cual se desarrolla la aventura o modificar su propio comportamiento.

La tentación está en presionar al hombre para pedirle que vuelva a la relación, ya sea despertando en él un deseo tan fuerte que disipe todas sus dudas o bien alterando las circunstancias materiales de su vida, tanto que las fuerzas sociales lo lancen a sus brazos. Por ejemplo, mediante la creación de una dependencia mutua o un interés financiero común.

Después de haber reflexionado, la mujer se da cuenta de que estos métodos sólo refuerzan la conducta suya que ha alejado a su amante. Y tampoco desea cambiar su naturaleza verdadera porque se siente atraída por él tal como es.

La alternativa se encuentra en alterar su propia conducta en la medida en que no produzca el efecto opuesto al deseado. Por manifestar excesivamente su deseo de atraerlo, lo ha espantado. Ahora debe intentar que las runas actúen internamente en ella para que se sienta menos ansiosa de perderlo, y que disminuya la urgencia de capturarlo y poseerlo, dado que estas emociones son las que han envenenado la relación.

Date cuenta de que no es necesario que comprometa sus sentimientos o sus ideales, sólo que controle aquellas reacciones involuntarias que interfieren en su felicidad. Al mismo tiempo invocará un ambiente emocional equilibrado y sano que facilite los cambios que ha efectuado para llamar la atención hacia su amado. No es necesario que él note algún cambio en ella, con tal de que el mensaje se infiltre en su subconsciente.

Las runas que se utilizan para llevar al cabo la transformación personal son las llamadas runas transformadoras. La mujer elige tres de éstas para encarnar las fuerzas que ella quiere explotar en la relación –para equilibrar las tres runas de la adivinación. Son éstas, de izquierda a derecha:



La primera de éstas, Eoh, reacciona sobre la runa Sigel de la adivinación. La influencia de Eoh está en la fortaleza, la confianza, la continuidad, la resistencia, la fidelidad y otras cualidades relacionadas con éstas que no contradicen la influencia de Sigel, sino que la enriquecen e intensifican las fuerzas que sirven de base a la relación amorosa. Su fuego se ha moderado y se ha hecho más estable de forma que arderá largamente.

La segunda runa, Man, actúa sobre Lagu. La influencia de Man reside en la conciencia, la capacidad, la seguridad, y la claridad de propósito. Actúa disipando la confusión y la inestabilidad emocional de la runa Lagu, implicándose con la parte central del amante y permitiéndole ver la verdadera intención de la mujer.

La tercera runa, Ing, reacciona sobre la runa Feoh de la adivinación. La influencia de Ing está relacionada con los asuntos hogareños, comporta asociaciones con la familia, la confianza, el afecto desinteresado y el honor. Proporciona a las cualidades pasivas de Feoh un aspecto positivo, y el mensaje de amor mediante la coacción se convierte en un mensaje de amor con el respeto.

Para hacer funcionar a estas runas se necesita realizar un ritual personal basado en el método ceremonial general dado en el capítulo cinco, y las técnicas de magia rúnica del capítulo seis.

Se deben pegar o labrar las runas sobre algún material u objeto que represente el foco de su efecto deseado. En el caso

hipotético dado con anterioridad, la conducta de la mujer misma y el modo en que la percibe su pareja.

El objeto puede ser una carta, una fotografía, un mueble, un regalo, una prenda de vestir, etc. Pero es importante que tenga una asociación lo más completa y precisa posible. En el ejemplo, una fotografía de la mujer y el hombre juntos podría servir para representar la conducta de ella, la percepción de él, y la relación amorosa.

Cada runa transformadora se debe considerar en relación a la porción de la adivinación a que se aplica, con el fin de enfocar su poder. Si no se enfoca y se dirige, su energía se perdería. No es necesario marcar numéricamente la adivinación. Se pueden usar las runas en mayor o menor número, quizá solamente una runa, pero debe haber voluntad de aplicar las runas transformadoras al asunto.

Llevando el ejemplo un paso más allá, la mujer escoge una fotografía que muestre a ambos, a ella y a su pareja, juntos, en tiempos más felices. Ella se prepara mentalmente con oraciones y abluciones rituales, asiste al lugar de la ceremonia e invoca el patronazgo y el favor del dios del amor, Balder. Dibujando en tinta roja las runas transformadoras en el dorso de la fotografía, ella desea que se fundan con la esencia de la fotografía. Visualizando el comportamiento y la relación ideal de su amante hacia ella, besa reverentemente cada una de las runas transformadoras para fortalecerlas con amor.

Este ritual lo repite todos los días, y espera que ocurra el nodo de decisión que la capacitará para realizar sus propósitos. Confía en su intuición y en la acción de las runas transformadoras para actuar correctamente cuando llegue el momento de hacerlo. La repetición del ritual crea una carga mágica que contacta al nodo.

Es mejor retener consigo las runas transformadoras mientras se repite el ritual. De esta manera, las potentes asociaciones del objeto al cual están ligadas no se perderán. Las runas seguirán influyendo en el objeto, y por simpatía mágica, en el problema.

Cualquiera que sea la manera en que se realice el ritual, debe repetirse con frecuencia y asiduamente. Los principiantes a veces creen que un ritual se hará efectivo la primera vez que se realice. Esto ocurre de vez en cuando. Más generalmente, los resultados surgen a través de las repeticiones. Se necesitan muchas, muchas repeticiones para que las runas comiencen a brillar con luz propia, y aparezcan verdaderamente vivas. Un principio bien conocido de la magia es: «Invoca con frecuencia».

No obstante, no es tan necesario creer en la eficacia del ritual como normalmente se cree. Si se trabaja con la mente despejada, con procedimientos exactos y repeticiones, los resultados se verán tan ciertamente como la noche sigue al día. De la misma forma que los músculos se desarrollan por el ejercicio, los efectos mágicos deben venir a continuación de los rituales adecuadamente realizados, aunque también es necesario decir que algunas veces, pese a estar realizado correcta y frecuentemente, no se obtiene resultado alguno.

Cuando ya no las vayas a usar, guarda las runas transformadoras y el objeto sobre el cual estaban escritas, manténlo oculto en un paño de lino blanco o seda azul. No permitas que ninguna otra persona lo toque o lo vea, a no ser que tengas asistentes en el ritual. De cualquier forma, no hables acerca de ellas, y si alguien pregunta qué haces, guarda silencio.

Cualquiera que sea el ritual del cambio personal que realices, éste estará centrado en las runas transformadoras a fin de cargarlas con poder mediante tu voluntad, transportando

después ese poder al objeto que representa el asunto de la adivinación anterior, cuyo resultado quieres alterar.

Visualiza a las runas transformadoras tratando de llevar la vida de una rama del Yggdroril a otra. Imagina, tan concretamente como te sea posible, el efecto que desees producir mediante la acción de las runas, a través del objeto en el que están grabadas o escritas. No imagines las runas originarias de la adivinación, ni evoques la situación que predicen. Tampoco hagas esfuerzos por evitar pensar en ellas puesto que entonces inevitablemente aparecerán. Es preferible concentrarse exclusivamente en las runas transformadoras y sus efectos.

Si el ritual se efectúa frecuentemente, como es necesario, no será conveniente alimentar las runas con sangre cada vez. La sangre fortalecerá la acción de las runas, pero si existe desgana al hacerlo día tras día, la resistencia inconsciente producirá efectos negativos.

Para que sea un sacrificio, la sangre debe donarse libremente. Este problema no surgirá en otra clase de rituales transformadores que impliquen otros líquidos corporales, que se pueden obtener con más facilidad.

Para que supervisen el ritual transformador, se debe invocar a los dioses apropiados. Recuerda que los dioses son espíritus vivientes con personalidad propia, a los que hay que recurrir si queremos obtener resultados. No cometas nunca el error de considerar a los dioses como metáforas de las fuerzas psicológicas. Ello puede ser fatal. Los dioses son reales y más te vale considerarlos como reales, si quieres que actúen por tu causa.

Para asuntos de amor, invoca a Freyja o Frey. Para el deseo estrictamente físico, a Feija. A Balder para el amor espiritual. Para el compromiso, la obligación, las funciones o los honores, invoca a Tiw. Para la guerra, el desacuerdo, las riñas

o peleas físicas, invoca a Thor. Para cualquier asunto que implique la magia, habilidad artística o artesanía, invoca a Odín. Invoca a Loki, ¡pero con cuidado!, para engañar, decepciones, confusión, rupturas o malicias. Invoca a Hengdall, para asuntos de paciencia, resistencia y constancia, y a Hel para la necromancia.

Estas categorías se aplican a todo tipo de magia rúnica, no solamente cuando se utilicen runas transformadoras para alterar el futuro.

Llama a los dioses a través de sus asociaciones (colores, metales, objetos personales, y demás) y mediante la visualización de sus formas. Cálmalos mostrándoles un reconocimiento de su función y de su naturaleza, y de sus papeles en el esquema de las cosas. Actívalos mediante oraciones y consagraciones rituales.

La oración a un dios rúnico debe tomar la forma de una petición y una expresión de agradecimiento. Honra a los dioses con palabras apropiadas. Esto es un tipo de sacrificio, un sacrificio mental llamado «sacrificio sensato» que alimentará a los dioses y los inclinará a actuar a tu favor: el sacrificio sensato al Más Allá. El sacrificio razonable a Quien no tiene Nombre ni Forma, es el silencio. Todos los dioses menores son honrados por sus atributos.

Nunca te humilles ante un dios rúnico, ni te arrastres, ni supliques. Estas acciones no otorgan beneficio alguno. Nunca ofrezcas un regalo a un dios como promesa pidiendo favores, pues si se da el servicio, habrá un pago. No es de tu incumbencia decidir anticipadamente cuál ha de ser este pago, o intentar reducirlo o limitarlo.

Al invocar al dios apropiado durante el ritual de cambio o transformación, las runas transformadoras adquirirán mayor poder. El dios las estimula. Por supuesto, el dios apropiado

actuará en cualquier caso, incluso cuando no haya sido invocado, pero el hecho de llamarlo o llamarla facilita su intervención.

Como anteriormente mencioné, la clave para cambiar el futuro no reside en la técnica, sino en el saber qué se debe y qué no se debe cambiar. Todo el mundo ha oído de personas que conocieron su futuro e intentaron modificarlo, pero con todos sus esfuerzos sólo consiguieron cumplir el destino que trataban de evitar. Estos relatos tienen una cierta moraleja para los magos rúnicos. Cambia el futuro si es que debes hacerlo, pero piensa bien antes de actuar.

Apéndice I

Dioses y diosas rúnicos: sus asociaciones

Deidad	Color	Metal	Objeto	Runa*	Tipo de leña	Joya
Balder	Amarillo	Oro	Arco	⚔	Muérdago	Topacio
Heimdall	Azul	Acero	Cuerno	⚡	Tejo	Zafiro
Loki	Grisáceo	Arsénico	Zapatos	⚡	Espino	Ópalo
Thor	Naranja	Estaño	Martillo	⚡	Roble	Jaspe
Tiw	Rojo	Hierro	Espada	⚡	Abeto	Rubí
Odín	Blanco	Mercurio	Lanza	⚡	Fresno	Diamante
Frija	Verde	Cobre	Collar	⚡	Manzano	Esmeralda
Hel	Negro	Plomo	Vuelo	⚡	Sauce	Azabache
Freyja	Púrpura	Plata	Manto	⚡	Abedul	Amatista
Frey	Marrón- rojizo	Bronce	Carro	⚡	Pino	Ágata

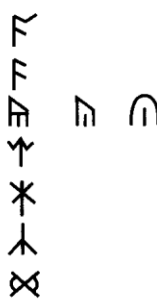
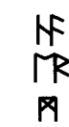
* Estas runas son las que más se aproximan a las cualidades de los dioses. No se deben confundir con las runas usadas en el capítulo 7, que representan cualidades de los elementos.

Alfabetos Rúnicos

Germánico	Inglés Antiguo	Noruego Antiguo	Gótico
ᚠ fehu	ᚠ Feoh	ᚠ fehu	ᚠ faihu
ᚢ uruz	ᚢ Ur	ᚢ uruR	ᚢ urus
ᚦ thurisaz	ᚦ Thorn	ᚦ thurisaR	ᚦ thuris
ᚷ ansuz	ᚷ os	ᚷ ansuR	ᚷ ansus
ᚱ raido	ᚱ rad	ᚱ raidu	ᚱ raida
ᚨ kenaz	ᚨ cen	ᚨ kauna	ᚨ kuma
ᚷ gebo	ᚷ gyfu		ᚷ gibva
ᚱ wunjo	ᚱ wyn		ᚱ winja
ᚱ haglaz	ᚱ haefl	ᚱ hagla	ᚱ hagl
ᚠ nauthiz	ᚠ nyd	ᚠ naudiR	ᚠ nauths
ᚠ isa	ᚠ is	ᚠ isaR	ᚠ eis
ᚷ jera	ᚷ ger	ᚷ jara	ᚷ jer
ᚠ eihwaz	ᚠ eoh		ᚠ aihus
ᚠ perth	ᚠ peord		ᚠ pairthra
ᚠ algiz	ᚠ eolh	ᚠ algiR	ᚠ algs
ᚠ sowelu	ᚠ sigel	ᚠ sowelu	ᚠ sauil
ᚠ teiwaz	ᚠ tir	ᚠ tiwaR	ᚠ teiws
ᚱ berkana	ᚱ beorc	ᚱ berkana	ᚱ bairkan
ᚠ ehwaz	ᚠ eh		ᚠ egeis
ᚠ mannaz	ᚠ man	ᚠ mannaR	ᚠ manna
ᚠ laguz	ᚠ lagu	ᚠ laguR	ᚠ lagus
ᚠ inguz	ᚠ ing		ᚠ iggws
ᚠ othila	ᚠ ethel		ᚠ othal
ᚠ dagaz	ᚠ daeg		ᚠ dags
	ᚠ ac		
	ᚠ aesc		

Germánico	Inglés Antiguo	Noruego Antiguo	Gótico
	 Yr Ear Ior Calc Gar Cweord Stan		

Los nombres de las runas han sido modernizados y anglosajonizados (algunos dirían que han sido deslegitimizados) para librar al lector de todo un sinnúmero de signos fonéticos que los recargarían mucho. Los estudiosos de lenguas antiguas encontrarán estas versiones lamentables, aunque espero que al resto, le sean útiles.

Runas Germánicas	Ampliación Anglosajona	Runas Ligadas
		

Runas Germánicas	Ampliación Anglosajona	Runas Ligadas
                               	   	

Apéndice II

Las siguientes impresiones surgieron como resultado de un experimento, de un intento de conocer las runas intuitivamente, sin la censura de la razón.

Durante veinticuatro noches consecutivas se trazó un círculo y se invocó y se meditó sobre cada una de las runas. Se les pidió a los dioses rúnicos una comunicación escrita. Su respuesta, es lo que sigue, exactamente como fue recibido.

En algunas ocasiones era tentador alterar alguna palabra en favor de la claridad, pero esa tentación fue vencida. En ocasiones aparecerían dos palabras para designar la misma cosa. Se registraban ambas, y usualmente la última parecía poseer una significación más concreta.

Dejamos al juicio del lector el significado de estas comunicaciones, así como su valor intrínseco o su belleza.



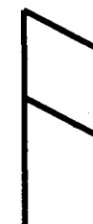
En el principio era la magna vaca Adumla
 De su sangre, los frutos de la tierra
 De su piel, el techo de los cielos
 De sus huesos, las montañas
 Y de su lecho, los mares
 Cuando ella mugía la tristeza de su voz
 Sacudía el mundo como una abrumadora
 y penosa campana.
 Porque ella estaba desnuda, y sola
 El fuego se le acercó, y danzó en su matriz
 De su boca salió un río de voces atronadoras
 Que sacudió el suelo de hielo y lo hizo pedazos
 Así surgió la primavera originaria.



Mía es la fortaleza de las montañas
 Mis hombros sujetan los cielos
 Mis pies marcan las cuatro esquinas del mundo
 Oídme y temblad, vosotros los débiles
 Los truenos son el golpear de mis pezuñas
 Donde ellas golpean las piedras, habla el relámpago
 Y las cavernas se hunden entre las colinas
 ¿Qué hombre medirá mi majestad?
 ¿O se atreverá a mirar el fuego de mi mirada ardiente?
 ¡Huid ante mí!
 Muelo vuestros huesos y coso la tierra
 con vuestra sangre
 Mi rugido de triunfo se traga los chillidos
 Que mueren en vuestras gargantas
 Desprecio vuestras tretas fraudulentas
 Capturados en vuestros propios fosos,
 os desafío a gritos
 Erguida la cabeza, erguido mi porte
 El pulso de mi corazón es el ritmo
 de tambor de la vida y la lujuria
 ¡Locos!
 Cuando me matáis, soy yo quien vence.



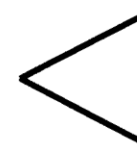
Dolor
 Rojos círculos rodantes de agonía
 Mi dolor, está en piedras que se agrietan
 Con la escarcha en las montañas
 Y sangra por los tocones de los árboles
 derribados por el viento
 Hambre es mi nombre
 Crimen mi mano derecha, mi izquierda el odio
 Mi sonrisa revela los dientes de la serpiente
 Enrollada en el vientre suave de la noche
 Mi voz, un suspiro
 Mi verdad, una mentira
 Déjame compartir mi dolor contigo
 Te bañaré en mi fuego derretido
 Y rasparé tus nervios con el acero afilado
 De mi carcajada
 Amantes de la noche, dormid conmigo
 En los brazos de terciopelo de mi abrazo sombrío
 Mi beso llenará vuestra garganta de veneno
 Mi lengua, virulenta como la de la serpiente
 Negra con la muerte.



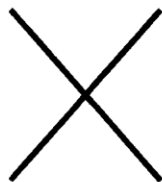
Los niños vienen a mí
 Se agrupan impacientes a mi alrededor, volviendo sus rostros hacia arriba
 ¡Qué historias habré de contarles!
 Qué misterios por revelar
 Yo era viejo cuando la tierra era joven
 Cuando las colinas surgieron mi barba era negra
 Cuando el mar las cubrió mi barba se volvió gris
 Ahora en estos tiempos antiguos mi barba es blanca
 Con nieve sobre nieve de muchos inviernos
 Mientras que el mundo era todavía joven
 Yo lo miraba todo y reflexionaba
 Mis ojos bebían de los ondulantes océanos sin fin
 Y son azules como el cielo raso
 Oía la música de los pájaros, y la canción de los animales
 El susurro de los árboles y el mantra de las piedras
 Mis palabras son sencillas y llenas de verdad
 Ven a mí, niño alocado
 Déjame abrazarte
 Déjame secar tus lágrimas
 Nos reiremos juntos de nada
 Y seremos jóvenes en nuestros corazones



El escalofrío del otoño acelera tu sangre
 Y dispone tus pies para vagar
 Yo soy el largo camino que no tiene final
 La visión distante que se evapora
 como el rocío de la mañana
 Soy quien te guía siempre hacia delante
 Hasta que te sientas cansado de vagar por el mundo
 Y de las millas que vas dejando tras tus pasos
 Cierra los ojos
 Deja que la bestia tuya sea quien te guíe
 A través de los bosques de deseos umbrosos
 La espesura de los miedos
 La tierra perdida de los años perdidos
 No hay hogar frente a ti ni detrás tuyo
 El lugar donde estabas se desvaneció en sueños
 Y el lugar al que vas se mofa de ti y de tu esperanza
 Tus latidos son las pisadas sobre las piedras
 De mi frío corazón
 Siempre te empujo hacia delante jinete sin descanso
 Y el hambre de tu alma
 Es el vino amargo de mi sangre
 Y el tosco pan de mis huesos



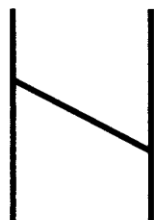
Donde estoy yo, no existen las sombras
 Huyen ellas ante mi rostro
 Aunque sigan al acecho en las riberas de mi poder
 Atraídas hacia mí por un oscuro deseo
 No conocen
 El silencio de mi voz
 El espacio entre mis palabras
 Mis hijos, negros de cara
 Yo los parí
 Y luego con mi amor los asesiné
 Se agitan en su locura
 Gimiendo para volar libres
 Agonizando por su destino
 Debatiéndose para poder escapar
 Vienen hacia mí, siempre vienen hacia mí
 Que soy el corazón de su deseo
 La llama secreta, la chispa de su esperanza
 La estrella que los guía hacia su hogar
 Y les concede la paz.



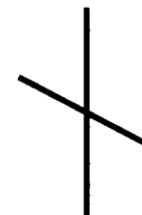
Dame libremente tu corazón
 Y seré tu testigo
 Y estaré junto a ti cuando se cuente la historia de tu vida
 Ante los Ancianos
 Y hablaré por ti cuando tu lengua esté muda
 Nadie me puede forzar de ti
 Pero si me codicias, ya no estaré ahí
 A no ser que me seas dado por otro
 Yo soy el amor, el dolor, el júbilo y las lágrimas
 Y estoy en todos éstos, y al tiempo en ninguno de ellos
 Sólo cuando dejes de desearme
 Vendré hacia ti
 Cuando abandones la esperanza e inclines la cabeza
 Te abrazaré con todo mi amor
 Y con el amor agri dulce que me inspiras
 haré que el hielo se queme y derrita en el aire
 Una bailarina alegre en los vientos
 Para cantarte y atraerte
 sonriendo
 Y desterrar los vanos lamentos.



Báñame en suave luz
 Ven a mi en atuendos placenteros
 Viste esencias que santifiquen
 Tus ojos llenos de amor sincero
 Tu canto una canción de cuna
 Construye para mi una cama de matrimonio
 Mi pecho tu almohada
 Mis hombros para cubrirtte
 A través de los misterios de la agonía y la delicia
 Ven a mí
 Grandes ojos sorprendidos
 Corazón de cáliz seco y sediento
 Del rocío de plata luminosa de mi respiración
 La sabiduría nunca pronunciada, ni redactada, ni soñada
 por hombre alguno
 No existen las sombras en este lugar gris nublado
 No bordes afilados en los que cortarse y pincharse
 Ni dientes, ni uñas, ni coronas de espinas
 Que estropeen tu forma perfecta
 Hijo de lo elevado
 Marchas lejanas del alma
 Descienden hacia mí
 Ascienden hacia mí
 El círculo está completo



Corazón de la piedra y el puño martillo pesado
 Una y otra vez os aplasto
 Tantas veces como resurgís, os golpeo
 ¡Oíd el rugido de mi triunfo!
 Se traga vuestros gritos pidiendo misericordia
 Mis lágrimas os despedazan en tiras
 Y os ennegrecen los hombros y la corona
 ¡Ahrr-roar-ah-roar-oh!
 Qué poderosa es la voz de los vientos
 Truena en las montañas distantes
 Y suena como las hachas que derriban los árboles
 Resquebraja las piedras, y golpea el rostro de las aguas
 Tiemblan los débiles, y se empequeñecen los fuertes
 Señor de los cielos
 Regidor de la tierra
 Nadie se atreve a levantar sus ojos hacia mí
 Camino solo
 Y gobierno en majestuosa soledad
 Victoria amarga
 Es regir una tierra vacía y desierta
 Es mi deber, y mi inmutable maldición
 Nunca inclinaré mi cabeza
 ¡Ahrr-roar-ah-roar-oooh!



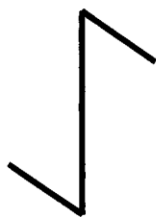
Cuando todo haya sido arrebatado
 Y el honor yazga en el polvo
 La dignidad reducida a cenizas, la esperanza ahogada
 La vanidad hecha jirones por el viento
 La confianza un débil recuerdo de un sueño olvidado
 Cuando incluso el dolor te haya abandonado
 Cuando los sentidos se hayan fundido y desdibujado
 Sonará un trueno confuso de agua oscura
 Todos los colores grisáceos, todos los sabores amargos
 Mudos tus dedos, tus gritos perdidos
 Ojos que no ven y no son vistos
 Cuando quedes desnudo hasta los huesos
 Sin nada
 Completamente solo
 Yo estaré todavía contigo
 Llámame, iré a ti
 Y dormirás en mis brazos, y yo te llevaré
 Para levantarte cuando te hundas
 Para meter el aire en tu boca
 Cuando ansíes la muerte
 Tampoco podrás escapar libremente
 De tu deber.



Silenciosa como la locura, la paciencia homicida
 Espera la caída
 La palabra susurrada, el acto irreflexivo
 Espera la caída
 Llegará al final
 Cuando el corazón sea de luz y alegría
 Cuando los amantes dancen
 Y los sueños se acerquen tanto que puedan ser tocados
 Casi
 No mires donde vas a pisar
 Ni pienses lo que vas a hacer
 O lo que te hacen
 el final no está lejos, sólo mira
 Qué cercano parece
 Alcánzalo para tocarlo, un poco más, sólo para tocarlo
 Te espera
 El otro lado de la sombra
 Atrevido como los niños que ríen
 Tú te deslizas entre mis dientes.



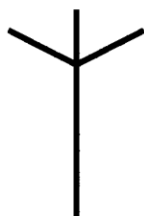
El zorro lustroso corriendo sobre el árbol derribado
 El gavián que surge de los acantilados
 Las libélulas que se reflejan en el estanque
 Sauces que sueñan escurriendo sus dedos en el arroyo
 Humo que surge entre los altos y oscuros abetos
 El sonido de las hachas, el acero en la madera
 una canción distante, el calor del mediodía
 Las nubes que se mueven, la hierba que susurra
 La roca calentada por el sol en la que te sientas
 La hormiga que corre por tu mano
 La esencia de las flores, y el destello de las mariposas
 Mira-ahí estoy yo
 Vuélvete-me he ido
 Flotando en el viento, flotando en el riachuelo
 Brincando en la ráfaga y en la chispa,
 todavía en el interior de la tierra
 Surjo y desaparezco, giro y camino
 Baila conmigo, yo te guiaré
 No me puedo parar, me debes seguir
 Sígueme siempre, nunca me toques
 Sígueme, sígueme, pretendiente fiel
 Que siempre me cortejas y nunca me conseguirás
 Pero si te paras y cierras tus ojos
 Entonces estaré contigo en todos los momentos.



Antiguo centinela de la entrada
 entre las sombras y la luz
 Ahí estoy yo, fuerte en años
 Observo y permanezco en silencio
 Donde yo estoy, hay un camino hacia adentro
 Y otro hacia afuera
 Un guía que no faltará
 Raíces profundas obtienen poder de esferas escondidas
 La magia yace apresada en mi corazón
 Me inclino, y no me rompo
 Lo desagradable vuela al centro del deseo
 En el silencio, se cantan viejas canciones
 Cubiertas de musgo por los años, rugiendo entre los siglos
 Para los muertos mudos están las celdas del descanso
 Su carne es mi comida
 Mis pensamientos, sus memorias
 Mis nervios y tendones los cercan
 En la oscura matriz de su madre
 Pero portan susurros de cambio
 Murmullos de esperanza
 Desde el rostro del sol.



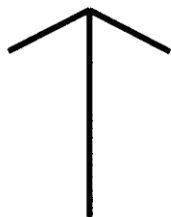
En el árbol, una fruta
 En la fruta, un árbol
 Da gracias al niño dorado
 Por la pulpa blanca y dulce y la carne rojiza y tostada
 Como la semilla del árbol yace subyugada a la dulzura
 La semilla del hombre yace envuelta en el deseo
 Para sembrar la semilla, come el fruto
 A veces amargo, a veces demasiado maduro
 No hay forma de saberlo hasta después de haberlo probado
 Una vez recogido, es para toda la vida
 La semilla no se preocupa por la fruta
 Y a la fruta no le importa el árbol
 Pero todos son uno
 Y cuando recoges mis estrellas relucientes
 Eres uno conmigo.



¡Fuera! ¡Huid! ¡Huid!
 No os acerquéis, no podéis pasar
 El camino está cortado
 Yo soy el final
 Mis brazos sujetan los cielos
 Y mis pies están profundos en la tierra
 Soy el principio y el final
 Y se me encuentra en el círculo
 El vacío en el anillo
 El silencio después de la palabra final
 Yo soy el árbol de los secretos
 Que no los cuenta
 El Anciano se colgó de él
 Y miró más allá de mis raíces
 Se atrevió a ver
 Tras el pensamiento temeroso
 Para el hombre atrevido, esperanza
 Para el cobarde, vergüenza
 ¡No me toquéis!
 Porque yo soy la muerte del alma.



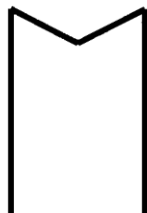
La palabra es luz en la oscuridad
 Fuego en las largas noches de invierno
 Moviéndose como la serpiente
 Azotando las piedras mudas
 Haciendo pedazos el descanso insensible
 Soy yo la lengua de El Que Brilla
 Mi voz es el trueno
 Todos los caminos se abren ante mí
 No hay dolor escondido
 No hay vuelo lo suficientemente rápido
 Me lanzo en la garra del gavián
 En el diente reluciente del lobo
 En los ojos del hombre verdadero
 Cúbrete la cara con las manos
 Finge que no puedes ver
 Hago surgir el hedor de tu vanidad
 Pero abrázame en tu corazón
 Y te haré un hombre puro y limpio.



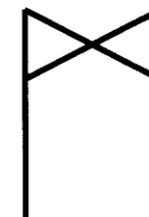
¿Qué hay más fuerte que la verdad?
 Ninguna obra de piedra la puede sobrevivir
 No hay palabra mentirosa que termine con ella
 La verdad permanece hasta el mismo final de las cosas
 Todo lo demás termina por desaparecer
 La verdad, es todo lo que subsiste
 Dardo cruel que traspasa todos los escudos
 Sin lamentación ni remordimiento
 La verdad es y no puede ser otra
 Y quien se atreva a desafiarla está perdido
 Verdugo de falsos sueños y esperanzas
 Maestro duro, pero ecuánime en su justicia
 Todos deben servirla, todos son esclavos
 La verdad es el Rey más elevado
 Quien tiene todo el honor
 La verdad es el Señor, sagrada verdad
 Que desdeñas todos los poderes inferiores
 En el dolor es sabiduría, en la pérdida triunfo
 Yo el Anunciador, pronuncio Su Palabra.



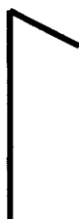
Verde corre la savia por los árboles
 Verdes las hojas, verdes los frágiles brotes
 Todos cantan el retorno del sol
 Y danzan en círculo para honrarlo
 Se retuercen y oscilan en la brisa perfumada
 Danzan conmigo en el arroyo crecido
 Toda la muerte se alimenta de la nueva vida
 Soy yo la comadrona que lo lleva a cabo
 Yo facilito los quejidos y los suspiros
 Traigo sonrisas gentiles a los labios pálidos
 Dulce aliento a los pulmones vacíos
 Fortalezco el ritmo del corazón
 Muestro al pez dónde nadar
 Y a los pájaros dónde volar
 Al ojo qué buscar
 Y a la sangre por dónde correr
 Acelerador de vida soy
 Con mi tacto caen las semillas
 Las flores se abren, la fruta madura
 Soy el aceite que hace girar la rueda de la tierra
 sobre el eje de la luna y el sol.



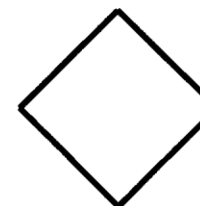
Rápido corredor de a pie
 A través de valles ventosos, y riscos afilados
 Donde teme el corazón marchar como vagabundo osado
 Fuertes son mis espaldas para llevarte
 La duda es mi carga, el miedo mi jinete
 Te llevo fuera del alcance del dardo de la serpiente
 Y de la punta de la espina envenenada
 Mis pezuñas son el trueno
 Las chispas que chocan desde los
 rostros helados de las rocas
 Donde acaba la senda yo soy el camino
 Sal audazmente del valle de los sueños
 Con la prueba del acero tu vista se vuelve dorada
 Gana la joya, ponla a salvo
 Mi espalda puede con dos
 Cuando estés abatido y dormido
 Te guiaré a casa.



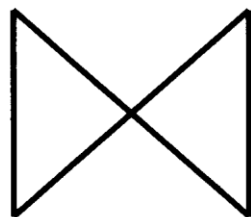
El arte tiene un camino, la astucia otro
 El coraje un tercero y la fortaleza un cuarto
 Todos los caminos acaban en mí, Yo soy la puerta
 ¿Por qué vagabundeas? Yo soy el centro
 Ven a casa hacia mí ¿Por qué deambulas?
 Busca aquí la respuesta, cualquiera que sea la pregunta
 Aquí yace la razón de cualquier propósito
 Palabras que son sabiduría, dedos que tejen
 Vuelve el dolor en placer, la pérdida en ganancia
 El corazón duele con el aprendizaje y
 la satisfacción de saber
 Todo lo que vive lo tengo en la mano
 Flores y reinos, montañas y arenas
 Mía es la formación, el regocijo de la fabricación
 Soy el Sí en el silencio del No
 No desconfíes de mí, soy tu salvador
 Tu retrato tu espejo
 Soy yo tu risa, Soy yo tu yo.



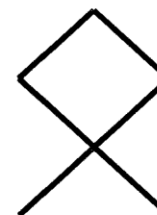
Suave para acariciar; fuerte para pelear
 Doblegado por el viento y templado por el sol
 Mirame de frente, verás mi corazón
 Si miras de soslayo, sólo habrá mentiras
 Gentil en el amor; los hombres temen mi furor
 Me cortes o me rompas, siempre seré yo
 Las visiones que se infunden en tus sueños
 Y la piedra y la arcilla de las que están hechas
 Escúchame, mi burbuja de voces
 Todo lo que ha sido una mentira dentro
 Todas las impresiones dejadas en mi piel
 Desaparecen aunque nunca se olviden
 Pacientemente trabajo, el tiempo es mi medida
 Siempre mi círculo, no hay final donde comenzar
 Para tomar un camino más fácil, para abrazar la resistencia
 O hacerla pedazos, si ella no se ablanda
 Soy el más fuerte porque a nada ofrezco resistencia.



No lloréis por mí que me he ido
 A través del mar en mi carro dorado
 En el fuego que hacéis para cocinar vuestra carne
 En el tejado de paja que eleváis contra la lluvia
 En las piedras fuertes que rodean vuestro hogar
 En la puerta maciza construida frente a la noche
 Yo habito, en los ojos de vuestros niños
 De mi corazón crece el buen maíz
 Las aguas de mi pozo son dulces
 El perro que yace en tu umbral
 Me recuerda, y yo a él
 Cuando su ladrido suene jovial
 Habré llegado para estar de nuevo con vosotros
 Hijos de mi carne
 Conservad mis costumbres, ¡no las desdeñéis!
 No hay mirada tan hermosa como la mirada del amor
 En los ojos del que vuelve.



Las sombras parten
 Lo oculto es revelado
 Olvida tu miedo, nacido de la ignorancia
 Todo se aclarará
 No existe amenaza alguna bajo la luz
 Lo que parecía conflicto es armonía
 Llantos temerosos, la música apenas
 perceptible de los pájaros
 Siluetas encapuchadas, las piedras del campo
 Susurros maléficos, sólo el viento
 Siempre estoy contigo y en ti
 La mañana trae recuerdos
 El crepúsculo de tu largo sueño
 Redondo como una madre con hijo
 Tus ojos abiertos, me ves
 Tus párpados cerrados, olvidas
 Permanezco inmóvil
 Giro como una rueda de molino sobre su eje de roble
 Pero no me alejo de ti.



Mezcla con sangre la tierra de tu padre
 Quien arrojó su fuego en las entrañas de tu madre
 El lugar subsiste de hijo a hijo
 Afincado en la memoria, enriquecido con el valor
 De este polvo se alimenta tu carne
 Las praderas yacen verdes gracias a los huesos de tu raza
 Al tiempo que tú también alimentarás los tejos
 Que se yerguen firmes como una roca bien enclavada
 Tus raíces buscan las bocas de los héroes
 Honor es morir por su sacrificio
 O lo que ellos ganaron se desvanecerá
 Lo que la voluntad mantiene, la voluntad lo toma
 El círculo roto, el voto incumplido
 Al final de la vida tu única tierra será
 El polvo que llesves encima, cenizas de vergüenza.

Índice

Cap. 1 - Los Dioses y Las Diosas de las Runas.....	7
Cap. 2 - Origen y Desarrollo de las Runas.....	29
Cap. 3 - Usos Mágicos Ancestrales de las Runas	43
Cap. 4 - Significado de las Runas.....	59
Cap. 5 - Métodos Rituales	103
Cap. 6 - Magia Rúnica	121
Cap. 7 - Un Ritual Rúnico Completo.....	133
Cap. 8 - Amuletos, Talismanes y Sellos.....	157
Cap. 9 - Visualización y Viaje Astral.....	173
Cap. 10 - Sobre la Adivinación.....	189
Cap. 11 - La Adivinación a través de las Runas	203
Cap. 12 - Runas Transformadoras	225
Apéndice 1	239
Apéndice 2	243